



CD (690MB) + Лепенки + Назради + Cheats

**2<sup>50</sup>**  
**лв**

компютърни

# НАЗРАДИ

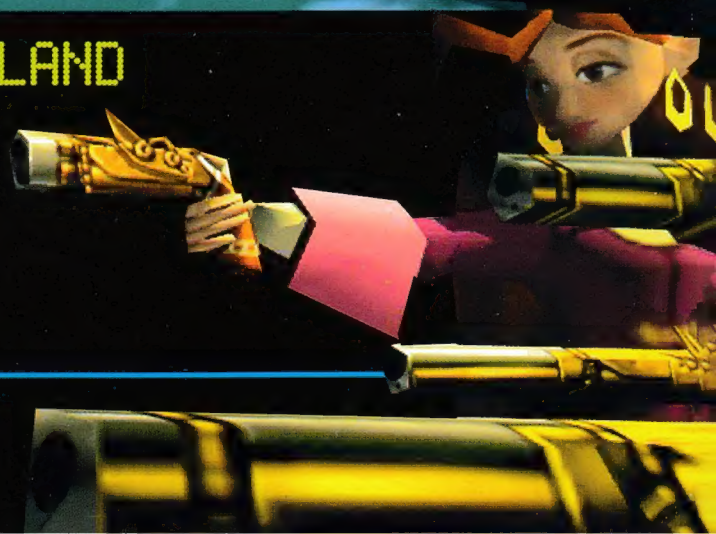
списание за новото в света на компютърните игри, ОКТОМВРИ 2000, ГОДИНА 1

**2**  
брой



**Назрага**  
GSM NOKIA 8850

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND  
CRIMSON SKIES  
DEVIL INSIDE  
CRIME CITIES





## ОТКРИЙТЕ СВЕТА НА КОМПЮТРИТЕ



1.99 лв. 80 стр.  
СофтПрес  
Компютърна грамотност - цветен самоучител



1.99 лв. 80 стр.  
СофтПрес  
Windows 98 - цветен самоучител



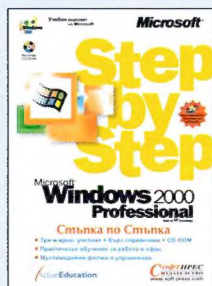
СофтПрес 80 стр.  
Без карта - 1.99 лв.  
С карта - 3.99 лв.  
Интернет - цветен самоучител



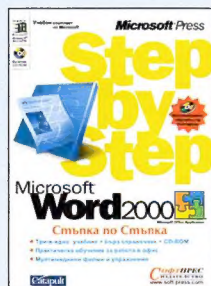
1.99 лв. 80 стр.  
СофтПрес  
Word 97 - цветен самоучител



1.99 лв. 80 стр.  
СофтПрес  
Excel 97 - цветен самоучител



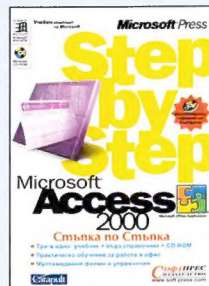
9.50 лв. 336 стр.  
Microsoft  
Windows 2000 Professional Стыпка по Стыпка



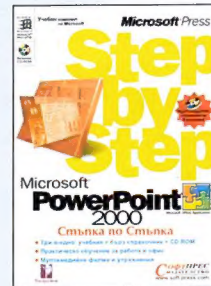
9.50 лв. 540 стр.  
Microsoft  
Word 2000 Стыпка по Стыпка



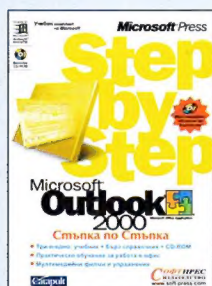
9.50 лв. 520 стр.  
Microsoft  
Excel 2000 Стыпка по Стыпка



9.50 лв. 384 стр.  
Microsoft  
Access 2000 Стыпка по Стыпка



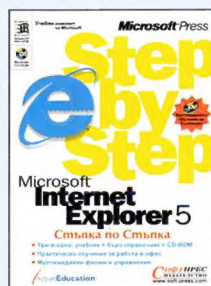
9.50 лв. 432 стр.  
Microsoft  
PowerPoint 2000 Стыпка по Стыпка



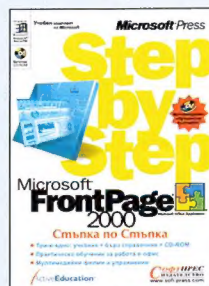
9.50 лв. 448 стр.  
Microsoft  
Outlook 2000 Стыпка по Стыпка



15.00 лв. 856 стр.  
Microsoft  
Office 2000 Стыпка по Стыпка



9.50 лв. 352 стр.  
Microsoft  
Internet Explorer 5 Стыпка по Стыпка



9.50 лв. 352 стр.  
Microsoft  
Front Page 2000 Стыпка по Стыпка



24.99 лв. 672 стр.  
Microsoft  
Visual Basic 6.0 Стыпка по Стыпка

## За контакти:

София  
ул. "Искърско шосе" 19  
тел./факс: 02 / 973 15 06  
e-mail: iliev@soft-press.com

Пловдив  
бул. "Руски" 139, стая 104  
тел.: 032 / 62 75 62; факс: 032 / 62 27 47  
e-mail: plovdiv@soft-press.com

Бургас  
пл. "Тройката" 4  
тел.: 056 / 80 02 31; факс: 056 / 80 31 39  
e-mail: burgas@soft-press.com

Стара Загора  
ул. "Цар Симеон Велики" 117  
тел.: 042 / 60 27 75  
e-mail: stazgora@soft-press.com

Варна  
бул. "Левски", бл. 9, ап. 11  
тел./факс: 052 / 30 42 69  
e-mail: varna@soft-press.com

**СОФТПРЕС**  
ИЗДАТЕЛСТВО  
www.soft-press.com





- ...Съдържание и класация.....3
- ...Новини.....4,5,6
- ...Ретро
  - .....Dune II - The Battle for Arrakis.....7
- ...Нови Игри
  - .....Escape from Monkey Island.....8,9
  - .....Crimson Skies.....10,11
  - .....Devil Inside.....12,13
  - .....Crime Cities.....14,15
- ...Лепенки и Томбола.....16
- ...Когове 2 / Cheats 2.....17,18



- ...Демо игри
  - .....Crime Cities
  - .....Crimson Skies
  - .....Devil Inside
  - .....Dirt Track Racing Sprint Cars
  - .....Escape From Monkey Island
  - .....Frogger 2
  - .....Insane
  - .....Metal Gear Solid
  - .....Starfleet Command II
  - .....Ultranium 3D
- ...Бугео филми
  - .....Myst 3
  - .....Red Alert 2
  - .....Alone in the Dark: The New Nightmare
  - .....Baldur's Gate 2
  - .....MechWarrior 4: Vengeance
  - .....Off-Road
  - .....Seven Years War 2

**Cheats & Patches**

- ...Цели игри
  - .....Action Mole Whacker3D
  - .....Incanta Golf
  - .....Balloon Hunt
  - .....Black Hole

- ...Необходими програми
  - .....Windows Media Player 7 full
  - .....DirectX 7.0a

**Desktop Themes**

**Screenshots**

# К л а с а ц и я

Игра	Издател
Age of Empires II:	
The Conquerors Expansion	Interplay
Airfix Dogfighter	Paradox Entertainment
Blair Witch Episode 1:	
Rustin Parr 1941	Gathering of Developers
Crime Cities	EON Digital Entertainment
Dark Reign 2	Pandemic Studios
Deus Ex	Eidos
Escape From Monkey Island	LucasArts
Ground Control	Sierra Studios



Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Gathering of Developers
Hitman: Codename 47	Eidos
Metal Gear Solid	Microsoft
NHL 2001	EA Sports
No One Lives Forever	Fox
Panzer General III -	
Scorched Earth	SSL
Serious Sam	Activision
Siege of Avalon: Chapter One	Digital Tome
Star Trek: Starfleet Command II	Interplay
Star Trek Voyager: Elite Force	RavenSoft
SuperBike 2001	EA Sports
Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision





## Activision Value погнуса споразумение с Legacy Interactive

Activision Value, поделение на Activision, Inc., и Legacy Interactive обявиха днес, че са подписали специално едногодишно споразумение, според което Activision Value ще разпространява бъдещите издания на продуктите от линията Real Life and Family Fun (реален живот и семейно забавление) на Legacy в рамките на Съединените щати и Канада. Освен това, Activision Value ще играе ролята на основен разпространител на цялата гама продукти на Legacy Interactive в световен мащаб.

Според условията на споразумението, Activision Value ще продава и разпространява новата интерактивна игра на компакт-disk на Legacy Interactive - Code Blue, за която се планира да атакува магазините в началото на ноември. Code Blue е една от най-крупните мултимедийни продукции на Screen Actors Guild и съдържа 52 говорещи персонажи, като главната роля е поверена на Stephen Collins от "Седмото небе" на WB Network. Code Blue е най-амбициозният продукт от серията Real Life на Legacy Interactive, който фокусира вниманието си върху интерактивни игри, предлагащи игра с реалистични персонажи в сцените на популярната телевизионна драма "Real Life", с което не се занимава активно никой друг издател на софтуер. Legacy е също и издател на поредицата-бестселър Emergency Room, която се състои от Emergency Room Life or Death, Emergency Room Disaster Strikes и Emergency Room 2. Поредицата е с прогледани над 450 000 копия по цял свят.

"Пазарът за интерактивни игри от сорта на Code Blue и на нашата популярна поредица Emergency Room впечатляващо расте" - думи на Ariella Lehrer, президент на Legacy Interactive. "Игрите за PC се превръщат в модно занимание и хората, особено жените, биват привличани от игри, които симулират техните любими телевизионни драми."

Споразумението позволява на Activision да започне разпространяването на софтуера на Legacy Interactive през четвъртото тримесечие на календарната 2000 година.

"Legacy Interactive имат безспорна репутация в разработването на особено привлекателни за потребителите продукти", отбелязва Dan Hammett, президент на Activision Value. "Ние очакваме този техен опит, в комбинация със силните възможности за дистрибуция на Activision Value да родят едно много успешно и продължително сътрудничество."

Основана през септември 1998г., Legacy Interactive е частна компания за интерактивни забавления, намираща се в Холивуд, щата Калифорния. От началото досега е публикувала три заглавия от поредицата Emergency Room: Emergency Room 2, Emergency Room Disaster Strikes и Emergency Room Life or Death and Time Out Games. Годишните приходи на компанията за 1999 година - нейната първа пълноценна работна година, надхвърлиха 2.5 милиона долара.

Activision Value Publishing, Inc. със седалище в Минеаполис е дъщерна фирма, собственост на Activision Publishing, Inc. Компанията се специализира

в разработването на софтуер за интерактивни забавления за световните PC пазари.

## Златно издание AOE Collector's Edition Gold

Microsoft анонсира, че Age of Empires: The Collector's Edition (издание за колекционера), която включва пълни версии на всички четири игри от златната поредица Age of Empires, е завършена и се очаква да се настани по рафтовете на магазините към края на този месец.

Age of Empires: The Collector's Edition е специален пакет с ограничен тираж, който включва Age of Empires, Age of Empires: The Rise of Rome Expansion, Age of Empires II: The Age of Kings и Age of Empires II: The Conquerors Expansion. В добавка, The Collector's Edition ще се предлага с първокласно музикално CD, съдържащо музикални откъси от игрите.

Age of Empires е една от най-успешните стратегически игри в историята, с прогледани досега над 5 милиона копия по цял свят.

Оригиналната Age of Empires обхваща 10 000 години след края на Ледниковия период и прегизува геймърите да се вживяват в ролята на предводител, направляващ еволюцията на малки племена от каменната епоха. Започвайки с минимални ресурси, геймърите се заемат със задачата да превърнат своите племена във велики цивилизации. The Rise of Rome Expansion започва там, където свършва Age of Empires, давайки възможност на геймърите да играят активна роля в направляването на възхода на известната с познатата си слава Римска империя.

Age of Empires II: The Age of Kings обхваща хиляда години, от тъмните векове през Имперската епоха. Неотдавна излязлата Age of Empires II: The Conquerors Expansion призовава геймърите да водят епическа война с нови цивилизации, уникални юнити и технологии, а също и да провеждат кампании с участието на завоеватели с лоша слава като Attila the Hun, El Cid и Montezuma.

## Blair Witch Volume 1: Rustin Parr



Минавала ли ви е през ум наскоро идеята да поемете към горите? Прегу да го направите, купете си Blair Witch Volume 1: Rustin Parr, дело на разработчика на игри Terminal Reality. Пък може и да преразгледате първоначалните си планове за разходки сред природата. Базирана на бомбастичен филм на ужасите на Artisan Entertainment и митовите, свързани с легендата за магьосница-

та от Blair, Blair Witch Volume 1: Rustin Parr обегунава неопразнено изпипано приключение с интензивни елементи на екшън. Публикувана от издателя на компютърни и видео игри Gathering of Developers и разпространявана от Jack of All Games на Take Two Interactive, Blair Witch Volume 1: Rustin Parr е на всенародно разположение за очакваната цена на дребно от 19.95 долара.

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr е първата от трите PC игри от колекцията Blair Witch Games. Студията Gathering подпомага поредицата Blair Witch Games чрез обширна крос-маркетингова кампания, провеждана заедно с киностудията Artisan Entertainment, която на 27 октомври пуска по кината Book of Shadows: Blair Witch 2. Чрез предварителните прожекции на филма зрители ще получат бегла предварителна представа за игрите от поредицата Blair Witch. Напред с това, Gathering разгръща мащабна печатна и онлайн рекламна кампания, насочена както към феновете на ужасите и кинолюбителите, така и към заклетите и непостоянните геймъри. Освен това, заглавието бива подпомагано чрез редица маркетингови промоции, сред които и лотарията "Missing Persons Sweepstakes".

В тази игра участват герои от израта Nocturne на Terminal Reality - 3D-екшън PC игра на ужасите, появила се през октомври 1999г., която беше мощно рекламирана за своите върхови технологии и геймплей. Действието във Blair Witch Volume 1: Rustin Parr протича в градчето Burkittsville, скоро след ареста и осъждането на Rustin Parr - местен отшелник, който разпространява мълвата, че призракът на една старица го е заставил да отвлече и измъчи до смърт седем деца. Геймърът управлява героинята Elspeth "Doc" Holliday, позната ни от Nocturne - учен-исследовател от сенчестата организация, известна като Spookhouse. Тя пристига в града, за да разгадае характера на свръхестествените сили, витаещи около легендата за вещицата Blair, и да определи каква е ролята на тази вещица в злодеянията на Rustin Parr. За да разреши проклетата мистерия, парализираща тероризираното градче, "Doc" прилага цял арсенал от приспособления и оръжия, разчитайки на своя изследователски опит, находчивост и мъжество.



Следващите две игри от трилогията Blair Witch ще бъдат Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock и Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale. Действието в Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock, разработена от Human Head Studios, се развива отново в Burkittsville, но вече в навечерието на 1886г. В тази втора част на израта се подвизава Robin Weaver - млада девойка, за ко-



ято се смята, че е изчезнала в гората Black Hills Forest. Геймърите влизат в ролята на Лазар (помните нали - когото Христос възкресява) и се стараят да разбулят мистериите около изчезването на Robin, както и да възстановят малко по малко самоличността на своя герой - войник, загубил паметта си след раняване в главата. Играта ще се появи през октомври 2000г. В Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale, творение на Ritual Entertainment, историята се развива през 1786г. и поставя геймърите в ролята на ловца на вещици Jonathan Pyre. По мистериозен начин са изчезнали деца и Elly Kedward е обвинена и призната за виновна за правенето на черна магия. Посред лютата зима Kedward е напурена в горите. Това заглавие ще се появи през ноември 2000.

## Kingdom Under Fire в най-скоро време



Kingdom Under Fire е нова революционна стратегическа игра в реално време. Играта в стил фентъзи е напълнена с около 120 000 кадри за анимирани на героите, бързи от цветущи заклинания и предлага едни от най-бързите боеве, които някога сме виждали. Баталните битки се разиграват с темпо, което ви изправя на нокти, а това без съмнение ще се хареса на надарените с бързи реакции. Въпреки че първоначално бяхме скептично настроени по отношение на скоростта или по-скоро относително мощта на машината, която ще ви е необходима, за да постигнете такава скорост, според твърденията на Phantagram с това ще се справи даже Pentium 120. На машина от този калибър играта върви с идеално подходящите 10 кадъра в секунда, но на нещо друго от PII 233 нагоре ще върви с 30 кадъра в секунда в режим 800х600. За да придат пикантност на геймплея, Phantagram са предприели стъпки да обединят развитието на героите с повествователните аспекти на ролевите игри. Тук се разиграва епична борба между Human Alliance и Dark Legion за контрол върху Земята и в този сценарий играт

значителна роля седем героя. Трима от тях се подвизават на страната на "Тъмните", други трима - на страната на "Светлите", а седемият герой е неутрален и се изявява в ролята на разказвач.

Структурата на кампаниите е организирана в мисии - 20 мисии за всяка от страните, като в седем "сюжетни" мисии ви се дава ролята на един от героите. В хода на играта разгадавате поредица от куестове, които трябва да приключите успешно. Заклинанията и оръжията, с които се сдобиавате по време на мисиите, ще ви бъдат от полза в следващите нива на стратегията, където могат да окажат съществено въздействие върху силата на вашите армии. Способностите и ограниченията на героя се определят от нивото, на което той се намира. Например на по-високо ниво героите ще се движат по-бързо, ще притежават по-добър изкуствен интелект (AI) и по-добри способности за защита и контраатака.

Мисиите в стратегията обаче са твърде традиционни и както обикновено ще се занимавате с управление на ресурси (основните ресурси са злато, желязо и магическата енергия мана), строителство и бой. Въпреки че действието може да се развива много бързо, ако не сте добре с реакциите, имате възможност да минете на по-ниска скорост, за да си дадете малко време за мислене. Все пак, чудесно е че има и такъв вариант.

Във визуално отношение играта е атрактивна и изобилства от колоритни изображения и детайлизирани пейзажи. Тя работи в режим на 16-битов цвят и можете да избирате между разделителни способности 640х480 и 800х600, според мощта на вашето PC. Като цяло играта се очертава много интересна, но ще трябва първо да я изиграем, преди да сме в състояние да оценим баланса между стратегия и ролева игра. Добрата новина е, че няма да се наложи да чакаме твърде дълго.

## Lionel TrainTown Deluxe напрегва към магазините

Днес Sierra Attractions обявиха, че 3-D Ultra Deluxe напуска виртуалната жп-гара и поема към лабиринтите на магазините. Това продължение на печелившия оригинал предизвиква геймърите с още повече загадки, като добавя три нови свята за изучаване. Мечтите на любителите на виртуалните пътувания с влак стават реалност с 3-D Ultra Deluxe.

"Наздраве, които получихме за 3-D Ultra Lionel TrainTown, бяха забележителни, но подгръжката от страна на потребителите направи работата по продължението още по-възнаграждаваща", каза Brian Hahn - съпроектант за Dynamix. "Благодарение на техните обратни реакции ние съвсем не страдахме от липса на идеи за 3-D Ultra Lionel TrainTown Deluxe и на практика играта се проектира сама. С добавянето на Layout Editor, играчите могат да участват още по-пряко в дизайна на играта, като създават нови задания."

Характеристики на 3-D Ultra Lionel TrainTown:

- ✗ Седем различни нива на играта, за да е предизвикателна за всякаква възраст.
- ✗ Над 80 пъзела със специални топологични карти, които позволяват на геймъра да планира

стратегията.

- ✗ Играчите могат да разкриват загадки и да бъдат възнаграждавани със специална изненада.
- ✗ Десет уникални светове за изследване, като всеки свят си има свой запас от анимирани изненади.
- ✗ Сложна система за трасиране, с помощта на която играчите могат да полагат железопътни линии и да пускат по тях влакове, да създават градове и да избират особеностите на вагоните и локомотива на "своя собствен влак".
- ✗ Анимации на влакове, създадени чрез детайлизирани модели на Lionel.

## Racing Madness Bundle е по магазините

Microsoft обявиха, че наскоро Racing Madness Bundle, съдържащ Monster Truck Madness 2, Midtown Madness и Motocross Madness е започнал да се появява по рафтовете на магазините. Вече може да се намери на няколко места в Съединените щати, а през следващата седмица се очаква да се появи навсякъде. Racing Madness Bundle обединява в един пакет три ралита, печелили призови места.

Monster Truck Madness 2 - продължението на едно от най-продаваните авто-ралита за PC, позволява на геймърите да седнат зад волана на Big Foot или на един от 20-те популярни изпълнителски камиона (Monster Trucks) и да пръснат кал в надпреварата на това грубиянско и бясно рали. В Monster Truck Madness 2 са включени девет нови камиона, сред които и модели като "Hollywood Hogan", "Stinger" и "The Outsiders". Играта предлага още и пет нови версии на класически грамажни камиона, като каросериите им се деформират от сблъсъците и катастрофите по време на играта. Освен това, геймърите ще попадат в разнообразни условия на околната среда и ще се изправят пред редица предизвикателства, като нощно каране, гонитби в дъжд, сняг и мъгла, по кални трасета и водни терени.

Midtown Madness съчетава предизвикателството на състезателното рали, стратегията на навигацията в градски условия, свободата на неупореденото изучаване и тръпката от гонките в рамките на реалистично моделирана, непрекъснато изменяща се и напълно интерактивна градска среда. За да надвият в надпреварата, играчите трябва да препускат през повече от 80 километра пътища, преки, преграния, а понякога за по-напряко - дори през сгради. Бъкане е с изправящи косата сценарии, които ще въвлекат шофьорите в нонстоп екшън в градски условия, клатушкатайки се в някоя от 10-те реалистично моделирани машини, всяка със своите уникални мощност и здравина. Постоянноменящите се трафик и време, мотаещите се напред-назад пешеходци, както и старателното (и наистина бързо) прилагане на закона прави предизвикателния геймплей труден за овладяване, но доста забавен.

Motocross Madness ще ви зареги с върховни преживявания от карането на тресачи се мотоциклети по над 30 Supercross, Nationals и Baja писти, които са проектирани така, че да напомним



геймплея със свирепост и наслада, а вълнението ви да бъде пълно. Отличаваща се с ловко шофиране в 3D-среда и рали, което спира дъха с безразсъдния дух на мотоциклетните напревари от световен клас, Motocross Madness е първата игра за мотоциклетно рали, която представя отделни физически модели за водача и мотоциклета. Това предполага превъзходен геймплей, тъй като дава на геймърите по-голям контрол в напреварата, а да не забравяме и включените в играта 16 ефектни фигури от висшия пилотаж.



### Red Alert 2 е готова

Първокласното заглавие Command & Conquer Red Alert 2 ще излезе на 24 октомври в Северна Америка, анонсира днес Electronics Arts. На 25 октомври играта ще започне да се появява по магазините, а масовото ѝ разпространение ще стартира на 28 октомври.

"Ние сме особено горди с тази игра", казва Mark Skaggs, изпълнителен продуцент на Red Alert 2. "Тя е всичко, което искаме да бъде, тя дори повече. Тя е бърза, забавна, леснодостъпна и със силна стратегия. Когато започнахме преди около година, целта ни беше да я базираме на това, което направи първия Red Alert толкова успешен, а оттам нататък да сътворим възможно най-приятната стратегическа игра в реално време. Надявам се феновете да признаят, че сме постигнали набелязаното."

Command & Conquer Red Alert 2 ще зарадва геймърите с мощни атаки, с нови юнити, тактики и стратегии. Както и в оригинала, те могат да изберат да предвождат съветските или съюзническите сили. Съветските войски ще окупират Северна Америка и ще се стремят да я присъединят към майка Русия. Командосите на Съюзниците ще се борят да отблъснат окупаторите и да запазят свободата си.

И двете страни са добре въоръжени с конвенционални оръжия и експериментална техника. Руснаците могат да водят психо-война, да прилагат ядрени оръжия и да опържват с Tesla технология всичко, което им попадне пред очите. Съюзническите войски са в състояние да се телепортират с помощта на chrono технология, да водят операции под прикритие с помощта на гал-генератори (генератори на празни пространства) и да силят гръмотевици чрез управление на метеорологичното време. Тези мощни напредничави оръжия са на въоръжение в масивни конвенционални сили, включващи армии, въз-

душни сили и морски флотилии.

Red Alert 2 предлага разширяване на играта в локална мрежа и по Интернет. Игралците могат да встъпват в свиреп бой чрез локална мрежа и да се сражават по Интернет и Westwood Online. Врагната глобална система за оценяване позволява на геймърите да проследяват своите победи и поражения при стълкновенията си с геймъри по Интернет. Режимът Worldwide Domination (световно господство) им позволява да се напреварват в непрестанна война за глобален контрол.



### Red Storm печели награда

На церемония по присъждане на награди, проведена се на 3 октомври, Red Storm Entertainment, Inc. бе обявена за най-бързо развиващата се частна компания от областта Триъгълника в щата Северна Каролина. Наградите Fast 50 бяха спонсорирани от The Triangle Business Journal, Smith Helms, KPMG и Council for Entrepreneurial Development в знак на признание за съществения принос на фирмите за икономическия растеж на региона.

Red Storm Entertainment е multiple-media гейм компания, която продуцира, продава и издава интерактивни компютърни и видео игри, наред с други продукти за забавление. Основана през 1996г. от на шумелия писател Tom Clancy, компанията обяви чисти приходи за 1999г. от 52 милиона долара, което е четири пъти повече от 1998г. Red Storm е най-известна с Rainbow Six на Tom Clancy, която беше разработена редом с книгата на Том Кланси със същото име. Анти-терористичната игра моментално стана бестселър и прерасна в силно популярна поредица, печелейки редица награди от израелната индустрия и продавайки милиони копия по целия свят.

Докато по-голямата част от компанията за игри са разположени в Силиконовата долина на Калифорния, Research Triangle Park от Северна Каролина се превръща в още едно средище на технологиите за игри. "Триъгълната" област, формирана от Raleigh, Durham и Chapel Hill е най-известна със своите изследователски фирми по въпросите на здравето, както и с високотехнологични и компютърно ориентирани фирми като Red Hat и Cisco Systems. Успехът на Red Storm спомага за добавянето на компютърните и видео игрите към този списък на високите технологии.

В резултат на фантастичния си растеж, неотдавна Red Storm стана владение на един от световните лидери в издаването на интерактивни

игри - Ubi Soft Entertainment S.A. със седалище в Париж. Red Storm ще остане в Триъгълника и ще действа като дъщерно поделение, притежание изцяло на Ubi Soft Entertainment, а името "Red Storm" ще се запази като самостоятелна марка. Прегу мова Ubi Soft закупила Sinister Games, със седалище в Chapel Hill. Тези придобивки отразяват тенденцията в последно време към консолидиране в гейм-индустрията, а Триъгълникът се очертава като ключов район за гейм-таланти.

### Поправка за Monkey Island Demo nog Windows 2000

Ето какво е необходимо да направите:

След като се появи грешка при изпълнението на WinExec, натиснете OK, отворете Explorer, игрите в директорията \WINNT\Temp\ и стартирайте mnkydemo.exe.

Елементарно, нали?

### Starship Troopers е готова

Тази 3D squad-based екшън игра на австралийските разработчици Blue Tongue е приключена и те са представили на Microprose изданието GOLD Candidate за размножаване и експедиране. Тази екшън игра се развива в бъдещето по време на една от най-жестоките междузвездни войни в историята на човечеството. В ролята на въоръжен кавалерист в мобилната пехота, играчът трябва да се издигне по ранг и да придобие достатъчен контрол върху земните сили, за да не допусне войните под формата на паякообразни насекоми да унищожат човечеството.

### Synaptic Soup създава CIPHER

Synaptic Soup са създали нов графичен енджин, наречен CIPHER.

Екипът от разработчици на новия енджин е съставен от същинския екип на Evolve и бивши членове на Bullfrog. Synaptic създава енджина с цел лесно разработване на базата на следващо поколение конзоли, PC, Mac и Linux, и вече е представила софтуера на ограничен брой разработчици и издатели. Компанията също така работи по своя, все още необявена дебютна игра. Софтуерът предоставя разширени възможности за рендиране, поддръжка на multiplayer, аудио, анимация, локализация, настройваемост, отстраняване на грешки и съвършено базирани технологии, за да подпомогне създаването на игри за различни платформи.

Техническият директор на Synaptic Soup - Rik Neuwoud заявя: "На фона на постоянното спира-ловидно движение на разходите за разработка и недоумението по въпроса кой ще спечели следващата конзола война, ние искаме да предложим на разработчиците решение с малък риск за създаването на софтуера от следващо поколение. Тъй като поддържахме множество формати, всяка игра, написана с използването на CIPHER ще работи автоматично на всякаква платформа, за каквато бъде предвидена. Решенията за трудни платформи могат да бъдат оставени за последния момент, след като могат да бъдат удовлетворени една или всички платформи."

КН





Кой не знае Starcraft? Кой не е осъмвал с тази игра прег компютъра си или след поредната нощна мрежа в близкото клубче? Starcraft е може би най-голямото явление в историята на компютърните игри, играта с най-големи продажби и успехи. Дори днес, 2 години след издаването ѝ, милиони стоят пред екраните и размазват нечий фасон... Всеки е чувал за нея, всеки я е играл, но колко от тези Starcraft фенове знаят откъде всъщност тръгна всичко, за да се стигне до направата на този мегамит и последващата го мания? Наскоро съвсем случайно дочух как едно момче обясняваше на по-малкия си приятел, че когато той бил играл "родоначалника" на стратегиите в реално време Warcraft, другият още се качвал със стълба на кулима!!! Ей хора, болно ми стана, честно ви казвам! Точно тези "убедителни" слова ме накараха да напиша тази статия. Не знам колко от вас разбират възмущението ми, но ще ви кажа едно - много преди да излезе на бял свят иначе чудесният продукт на Blizzard - Warcraft, една игра разтърси геймърите и това беше Dune 2 - първата стратегия в реално време!

С тази статия не целя да ви обяснявам какво представлява Dune 2: The Battle For Arrakis - искрено се надявам, че повечето от вас са компетентни по въпроса. На останалите препоръчвам да си намерят играта и ако не им стигнат нервите да я изиграят цялата, разглеждат от красивата графика и добрия интерфейс на съвременните игри, то поне да ѝ отделият някой друг час, както аз ѝ отделих седмици, а някои дори месеци! В следващите няколко реда ще се опитам да ви направя част от магията, света и манията, наречена Dune!

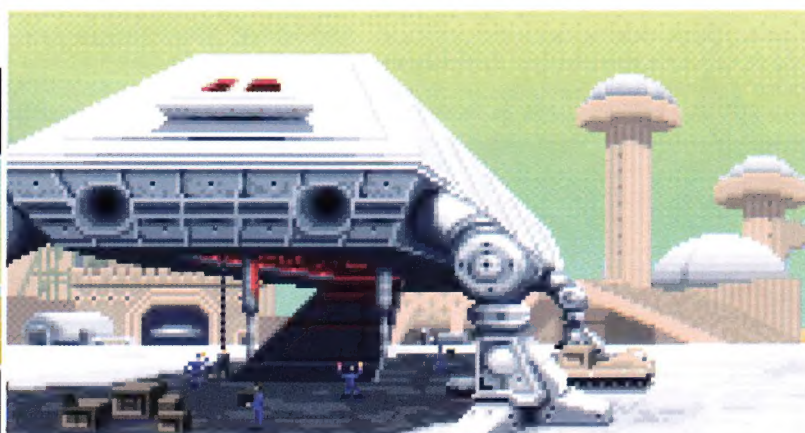
Идеята за пясъчната планета Dune (истинското ѝ име е Arrakis) хрумва на писателя Франк Хърбърт и той написва поредица от романи на тази тема. Появата на първите книги е последвана и от създаването на едноименен филм. Dune с участието на Кайл Маклоклън пожъна огромни успехи. Явно някой е усетил как всичко свързано с Arrakis е обречено на успех и се появяват първите слухове за компютърна игра. С тази задача се заемат Westwood Studios и Virgin Games. И ето че слуховете се превръщат в реалност - през 1992 година на пазара излиза играта Dune. Нейният жанр е доста труден за определяне, но според мен коени към походова стратегия. Само година по-късно същите тези две фирми издават и продължение на предишното си творение. Играта е нещо невиджано дотогава. Геймърът избира една от трите враждуващи фракции и трябва да строи сгради и различни видове единици, с които да сруне базата на другите. Има един-единствен ресурс - уникална подправка, която се преработва и продава. По този начин се печелят пари, за да се строят нови сгради и единици... Тази изключителна идея се възприема чудесно от играчите и Dune 2: The Battle For Arrakis се превръща в невероятен хит.



Сюжетът на Dune 2 ни пренася на пясъчната планета Arrakis, известна като Dune. Там никога не вали дъжд... Всичко е пустиня. На Dune обаче расте една подправка, която не може да се намери никъде другаде и е изключително скъпа. По това време светът представлява единна огромна империя, съставена от множество народи и управлявана от Император. Той предлага на народите състезание - който произвежда най-много подправка, той ще контролира Arrakis, а по този начин ще се ползва и с голямо влияние в Империята. От тук нататък всичко е в ръцете на геймъра. Избираш измежду добрите Атрейди (които побеждават във филма), злите Харконени и Ордосите и се впускаш в борбата за господство на планетата. За всяка фракция историята е различна и това стимулира към по-дълга игра. Естествено сюжетът далеч не е толкова прост, колкото изглежда - в хода на играта стават свидетели на предателства, интриги и убийства.

За разлика от филма, тук враждуващите фракции са три, а не две, но това е направено с цел геймплейът да е по-интересен. Останалото е точно както в книгите на Хърбърт, където Ордосите не съществуват... Заслужава си да се отбележи и интро на играта, което е класика за времето си. След появата на Dune 2, на пазара за игри настъпи истински бум на реално времеви стратегии. От тогава до сега излязоха Warcraft, Command & Conquer (погрешно определяна като Dune 3), Starcraft, Total Annihilation, Age Of Empires и много, много други. Преди около година Westwood решиха да направят малко лесни пари, като пообработят играта и я пуснат на пазара под името Dune 2000. Дотук добре - нямаше нищо лошо в намерението им да възстановят легендата и да предложат нови незабравими часове с героите от Arrakis, но ей Богу такава гавра не съм очаквал. Защото сътвореното от тях се оказа пълен боклук и опетняване на името на тази велика игра. От деня, в който видях това недоразумение, мнението ми за Westwood се срина из основи. Много хора изразяват желание да бъде направено ново официално продължение на Dune, но мен честно казано ме е страх и не съм сигурен, че искам това. Страх ме е, че легендата може да бъде опетнена докрай. Страх ме е, че някой чиновник ще разпорежи "направете трета част, за да им вземем паричките". Страх ме е, че ако това се случи, то ще бъде в 3D, естествено. НЕ! По-добре всичко да остане така, както е сега - Dune е магия, нека остане завинаги такава в сърцата на геймърите.

Искрено се надявам, че съм запознал невежите с РОДОНАЧАЛНИКА на съвременните стратегии в реално време. Бог да благослови Франк Хърбърт и еквите на Westwood и Virgin от 1992 година!!!







**Е**дно представяне обикновено започва с кратко резюме на играта, която предстои да излезе на пазара, запознаване с нейният жанр, с основната и идея и т.н. За повечето от Вас обаче мисля, че ще е съвсем достатъчно да спомена само нейното име - Monkey Island. Това е една игра, с която съм израснал и която е добре позната на геймърите от всички възрасти. За тези от Вас обаче, за които това е ново заглавие или пък сте го чували, но не сте седяли зад клавиатурата - ето историята на кратко: Действието се развива в епохата на географските открития, когато човечеството, в търсенето си на нови пътища и неизследвани територии, кръстосва моретата и океаните. Време, в което единственият начин за търсача на силни усещания, бързо да натрупа състояние е да стане...не, не хакер както си мислите - това е друга история, а пират-главорез, чието име да всява ужас в душите и на най-хладнокръвните морски вълци. Това е най-съкровеният мечта и на младия Guybrush Threerwood, а нейното осъществяване момчетата от Lucas Arts са оставили изцяло във Ваши ръце.

#### Няколко гуми за фирмата Lucas Arts:

Въпреки че Междузвездни войни е играта, която запозна геймърските среди с фирмата, рисуваните приключения си остават онзи жанр, в който Lucas Arts се чувства в свои води и е известна на гейм маниаците. Maniac Mansion постави началото и стана стандарт за всички игри които я последваха, а междувременно от Lucas продължаваха да качват лентвата с хитове като Sam & Max Hit the Road, Full Throttle, The Dig, Afterlife, Day of the Tentacle и разбира се с поредицата Monkey Island. В началото на тази година от фирмата обявиха продължението и с поредното приключение Escape from Monkey Island - четвъртата част на веселата поредица. Това бе една приятна изненада за феновете, които смятаха Grim Fandango за новият връх в жанра, който трябва да бъде поко-

# ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

рен. Пусната на пазара преди две години, тя получи няколко награди за игра на 1998 и въпреки че продажбите и не можеха да се мерят с хитове като Starcraft, разбили касовите рекорди, ето че програмистите от Lucas са се захванали здраво да работят над Escape from Monkey Island, която обещава да бъде кулминацията на рисуваните приключения на фирмата.

Escape from Monkey Island съвсем не е първото 3D приключение на Lucas Arts, но е първата Monkey Island игра с 3D машина. Много от феновете смятат, че трансформацията от 2D към 3D ще се отрази негативно върху цялостното усещане, но след като прекарах часове пред безплатното демо у дома, мога да кажа само едно - играта, въпреки промените, не е изгубила нищо от своя чар. Дори напротив - по всичко личи, че тя ще стане "шоколадовата глазура" на поредицата.

#### Историята:

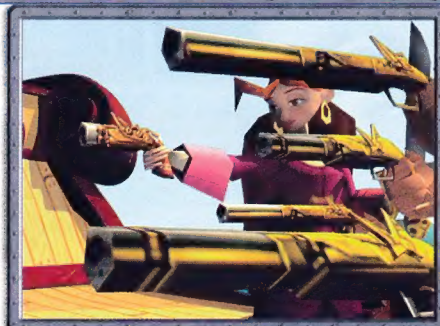
Escape from Monkey Island започва там, където свършва предшестващата я част Curse of Monkey Island (по-точно няколко месеца по-късно). Guybrush сега е женен мъж, а неговата съпруга е любовта на неговия живот - губернатор Elaine Marley. След три месеца прекарани на Карибите младата двойка се завръща на остров Melee, за да бъде конфрнтирана с множеството неочаквани промени настъпили там в тяхно отсъствие. Поради дългата си липса, Elaine е обявена за мъртва, а домът на Guybrush и Elaine - губернаторското имение, е под капанушна обсада от пират, чиито заповеди от новите управници са недовусмислени - да се събори къщата. Той ги следва безпрекословно, макар и да му е трудно да оцели нещо друго освен кактусите наоколо. Задачата на Guybrush е да спре бомбандировката на име-

нието, докато Elaine се опитва да принуди чиновниците в градския съвет да я причислят отново към света на живите. За да се справи Mr. Threerwood се отправя към града, където се сблъсква с множество пъзели. Там той осъзнава, че цялостната картина е доста по-мрачна от първоначалните впечатления. Мистериозен австралийски бизнесмен на име Ozzie Mandrill изкопува земя и на трите острова с алармиращи темпове. По време на разговор с Meathook, Guybrush открива, че Ozzie предизвиква собствениците на земя на "игра на обуга". На нея той ги побеждава и по този начин се домогва до тяхната собственост. На съседния остров Lucrre Mandrill се домогва до множество реликви в търсенето си на древен вуду череп - ултимативното оръжие "на обуга". С негова помощ алчния австралиец се надява да изгони всички пирати от карибите, за да обира той тяхната плячка занаяг.

Разбира се играта не би била пълна, ако не участва в нея и прочутият пират LeChuck. В това отношение и Escape from Monkey Island не прави изключение - Guybrush научава че някой си Charles L. Charles (LeChuck) се кандидатира за губернатор на остров Melee. Освен всичко друго LeChuck съвсем не изглежда като преди - няма го вече мрачния череп и огнената брада. LeChuck изглежда съвсем жив и с човешки облик, макар и мизантропа да не издава нищо такова. Murray симпатичният говорещ череп от Curse of Monkey Island разкрива пред Guybrush как LeChuck е успял да избяга от своята легена гробница от края на третата част, но неговият нов облик остава мистерия почти до края на играта. Разкриването на тази загадка е всъщност една от главните задачи в Escape from Monkey Island. Друга тайна, която трябва да бъде разкрита е и доколко







## МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 300  
Win95/98  
64 MB RAM  
3D Accelerator Card  
Direct X

LeChuck и Mandrill работят в комбина, както и какво се е случило с всички маймуни от Monkey Island. По пътя на намирането на всички отговори Guybrush ще контактува с много нови и стари, добре познати персонажи, включващи Murray, Otis и Meathook.

### Геймплей:

Въпреки че новата 3D машина на играта е може би най-голямото нововъведение в Escape from Monkey Island, трябва да спомена и промените в контролния интерфейс. За разлика от предишните игри от поредицата, Escape from Monkey Island не се управлява с мишка. Вместо това в играта е заимствана контролната схема от Grim Fandango като играчът контролира Guybrush, използвайки стрелките на клавиатурата или на геймпада. Когато Guybrush се доближи до предмет или персонаж, главата му се обръща в същата посока и на геймъра му се предоставя избор под формата на дърво с действия, включващи разговаряне, изследване, изследване, и взимане. Доста спорно е до колко това е удачна идея за "подобрене", поради факта че клавиатурата не може да замени простичкото, лесно, удобно и най-важното привично за любителите на приключения управление с мишка. Дълго време производителите на квестове се опитваха да заобиколят сложния потребителски интерфейс (писане и движение посредством клавиатура) като в резултат на поетапни промени се достигна до елементарното управление с мишка. Но ето, че във времето на mouse-driven стратегии, ролеви игри и екшъни (дори да не взимам за пример операционните системи) Lucas Arts се опитват да да се преборят с тоталното присъствие на мишката като управляващо устройство, изключвайки я изцяло от управлението на играта... Но да се върнем отново на острова на маймуните. Както вече споменах по-горе, всички действия се извършват посредством дървовидно меню, което включва и общуването с останалите персонажи. Подобно на повечето ролеви

игри и тук няма правилен или грешен въпрос, който да бъде зададен или отговор който да бъде даден. Колкото повече разговори се водят с останалите, толкова по-лесно става решението на пъзелите с помощта на информацията която се получава. Всичките се състоят от множество малки загадки, които на по-опитния геймър ще се сторят по-лесни от това с което сме свикнали да бъдем конфронтирани от Lucas Arts. Пример за такава главоблъсканица е и първата цел на Guybrush - да спре унищожаването на губернаторското имение. Разговаряйки с пирата, който не спира да обстрелва с катапулт новия дом на главния герой, Threewood получава първото парченце информация: пиратът има нужда от нещо за хапване, за да може да излезе в обедна почивка, което макар и временно ще го отклони от разрушителната му дейност. За целта нашият герой трябва да открие мезето на друг пиян пират (купа с гевреци), което съвсем не е като да вземеш близалка от ръцете на пеленаче (пъзел в пъзела). В последствие ще му се наложи да реши още няколко задачи, преди да преустанови за постоянно стрелбата на катапулта, с помощта на гевреците и спуканата гума от колело, която се намира на пристанището.

### Графика:

Подобно на геймплея и графичната машина на Escape from Monkey Island е заимствана от Grim Fandango, както ще забележат онези от Вас, които пуснат играта. Друго нещо, което не убягва от опитното око на геймъра, е значителното подобрене по отношение на реализма в графиката. Първата генерална промяна в оригиналната графична машина е липсата на софтуерен режим за сметка на пълна 3D поддръжка: генериране на персонажи с много повече полигони и 32 битови фонове. Отстранени са и визуалните дефекти при движението (гупки, бели петна и т.н.), които се наблюдават в Grim Fandango. Това се дължи на обстоятелството, че моделите са изградени от почти че-

тири пъти повече полигони (в сравнение с Grim Fandango). Пример за това е Mapлу, който се състои от 400 полигона, докато Guybrush е съставен от близо 1500.

Анимационните техники пък са изцяло копирани от Obi-Wan системата, тъй като анимацията в Grim Fandango нама скелетен модел и система за деформиране на мрежата. Като резултат персонажите в играта се движат много плавно и реалистично.

Фоновите, изпипани в детайли като останалите аспекти от играта, се оказват най-голямото предизвикателство пред екипа на Lucas Arts. За разлика от Grim Fandango, светът в Monkey Island е светъл и жив, като всичко изглежда като анимационно филмче. Придаването на това усещане не беше трудно в предшествениците от поредицата, тъй като там всичко се рисува на ръка. В Escape from Monkey Island обаче, фоневите трябва да са предварително генерирани като 3D преди да бъдат вградени в играта. Въпреки тези трудности и в новата история на острова на маймуните те са подхождащо подобрени: Облаците се носят грациозно по небето, а палмовите дръвчета, както и всичко останало са изчистени от излишни детайли, придавайки яснота в облик на играта.

### Няколко думи в заключение:

От екипа на Lucas Arts предвиждат пускането на играта на пазара към средата на ноември. Всичко, което трябва да бъде направено до тогава, наред с финалната анимация, са малко козметични допълнения и корекции като запис на няколко допълнителни диалога и разбира се търсенето и отстраняването на всички бъгове.

КМ



## ОЦЕНКИ

Графика	8.9
Звук	8.7
Геймплей	8.8
Сюжет	7.1
Общо	8.2





## СЪСЕДЪТ\*

В една дъждовна октомврийска вечер Съседът-сътрудник\*\* крачи забързано към къщи. Дъждът не му прави никакво впечатление, защото умът му се върти само около новата игра... даааа, току-що шефът му е възложил да погледне, поиграе, па ако може и да напише нещо за новия продукт на Microsoft - Crimson Skies. Копие от играта лежи в натъпканата му и мокра раничка.

## СПОМЕНИ

Преди 3 години, когато Съседът все още беше гребен (и неопитен), Microsoft дебютира на геймърския пазар със стратегията Age of Empires. Тази игра стана безспорен хит и запълни празнината, отворила се покрай безкрайното чакане на Starcraft. Последваха нови продукти от Microsoft - Motocross Madness, Midtown Madness, Age of Empires 2 и т.н. Все чудесни игри, но всеки път нещо липсваше - я ще се намери някой сериозен бъг, я изискванията ще са твърде високи... "Ех, къде са добрите стари времена, когато всичко вървеше като пушка на 386-тата..." - въздъхва носталгично Съседът, избърсва сълзата от лявото око и продължава по пътя си.

Измокрен до кости, най-сетне се прибира, затваря вратата и... право към компютъра. Докато Windows-ът зарежда, той измива ръце от мръсните капки дъжд, грабва някакъв чипс от шкафчето и сяда пред машината. Всичко е готово - даже Windows-ът вече се е заредил и чака! Изважда диска от раничката си, поглежда го и си пожелава наум: "Дано не си толкова бърза, колкото него", поглеждайки с горчива усмивка към операционната си система. После пъхва диска в CD-то и зачаква...

## ИНСТАЛАЦИЯТА

Автоматът тръгва! Тръпнест от нетърпение, Съседът избира опцията за инсталиране на играта. Да извиняват от Microsoft, но не е съгласен с директорията, която му се предлага, и решава да я смени - натиска Browse и в този момент флоридата започва да чегърта?!?! Момчето изпада в недоумение, което впоследствие преминава в нервен смях. "Кой го знае, може пък да са измислили някакви нови дискети с огромен капацитет?!", успокоява се той и се почесва по тила: "Ще трябва да проверя". С изключение на това, всичко друго е наред и той рестартира компютъра, според инструкциите на показаните след инсталацията прозорци.

## СЪСЕДЪТ СТАРТИРА

Компютърът вече рестартира. Докато хруска поредното картонче, момчето вижда иконата на Crimson Skies на десктопа си и сърчицето му радостно затуптява. Две бързи цъкания върху иконата и ето че играта тръгва. Отпуска се в

удобния си стол, надува уредбата и се заглежда в интрото. От възнание за малко да се загави с чипса - филмчето е добро и вдъхва надежди. Чак сега забелязва логото на Zipper Interactive, което още повече го радва. В главата му нахлуват спомени за Mech Warrior 3 и Recoil, а очакванията за хит стават все по-реални, затова с трескава бързина конфигурира 3D ускорителя и разделителната способност. Играта поддържа вече утвърдилата се стандарт 1024x768.

От предварителната информация става ясно, че Crimson Skies има претенции да бъде симулатор на стари военни самолети с доста интересно вълнението история. Действието на играта се развива в края на тридесетте години на XX век ("още ли се влечи на тоя", въздъхва Съседът) или по-точно през 1937 година. В алтернативната реалност, пресъздадена от Zipper Interactive, съвсем не се загавя втора световна война и няма никакви признаци, че такава нещо може да се случи. Затова пък Съединените американски щати изпадат в период, известен като The Great Depression (Голямата депресия). Вследствие на това Щатите се разпадат на няколко щата-държави, напълно независими един от друг. Те изпадат във все по-голяма и сериозна изолация, а навсякъде царят престъпност - особено във въздуха. Кампанията проследява подвизите из различните щати на Nathan Zachary (нещо като въздушният Робин Худ) и неговата банда пирати.

След като се запознава с историята, момчето констатира доволно: "Не е нещо свръх оригинално, но все пак става". След интрото го посреща основното меню, в което трябва да избере в какъв режим да играе. Възможностите са съвсем традиционни - кампания, мултиплеър или соло сценарий. След кратко колебание решава да се впусне из дебрите на кампанията и приключенията на Zachary. Тук се открива първата приятна изненада - дават му възможност да изгради свой собствен самолет, да го въоръжи както си поиска и да разбърника и промени още доста джунджурии. Всичко е направено изключително приятно и лесно за усвояване. Само за десетина минути той построява своя собствен "съседолет", като не среща абсолютно никакъв проблем из удобните менюта. И така, въоръжен до зъби, той се впуска в битката на борда на своето творение.

Брифингите към мисиите представляват разговор между Zachary и хората от неговия екипаж. Съседът мислено благодари на мама-съседка и татко-съсед за това, че са го записали времето на уроци по английски, защото в играта няма субтитри. Единствено планът на мисията е записан на листче в дясната част на екрана, останалото са гласовете на екипажа.

## Н а ч и -

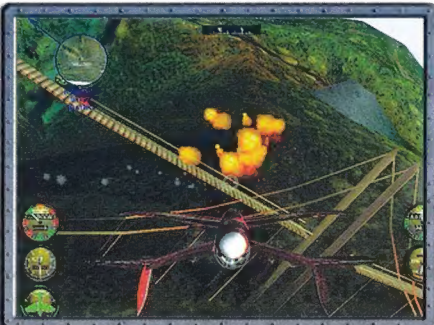
нът на съобщаване на целта на мисията му допада - докато хората говорят помежду си, на монитора се появяват снимки на по-важните обекти, както и карта с обозначенията на нея цели. След брифинга идва ред на меню за избиране на оръжия. "Ехаааа, колко са много", потрива доволно ръце Съседът-сагист :) Въоръженията до зъби "съседолет" е готов за действие и момчето пуска играта да зарежда...

... 2 минути по-късно ... мониторият продължава да си е черен, като единствено курсорът на мишката се "цели от колектива" и напук на всичко стои на екрана. От чипса вече и помен няма. "Ама че тъпа работа, пак забуй" - ядосва се Съседът и натиска бутон за рестартиране. След като пуска пак играта решава, че няма време да конструира ново "съседолета" и взема предложението му самолет. Отново пуска играта да се зарежда ... и отново познатият резултат - все същият черен екран и курсорът на мишката, който сякаш казва: "Какво ме гледаш бе, да не очакваш да тръгна!" На момчето не му остава нищо друго, освен да се въоръжи с търпение. Търси плъка с чипс, но бързо се сеща, че такъв вече липсва. С нервно движение той бръква във все още влажната раничка, поразравя се и изважда буталка кока-кола. Докато я отваря, с крайчеца на окото си мърва, че мониторият присветва и най-накрая се появява екранът за зареждане. Остава буталката на леглото, което така си и стои неоправено от сутринта, и нетърпеливо започва да отбръсва секундите. 30%, 60%, 80%, 100%!!

"ЗАРЕДИ, ЗАРЕДИ!" - неистово изкрещява изстрадалият наш герой.

## ИГРАТА

С треперещи от възнание пръсти Съседът се залавя с управлението на самолета. Веднага му прави впечатление, че от радиото отново се чуват гласове, а субтитри, естествено, няма. Първите няколко минути преминават в безцелно летене, колкото да усети начина на игра. После се впуска в мисията и само след около минута вижда отблизо дърветата в местността, а на екрана се появява наглас Fatal Crash и всичко трябва да започне отначало. "Карай да е весело, сега ще се справя, просто трябва да следвам стрелката, която ми указва как да правя" мислено се обогрява той и дава restart mission. При което в стаята се възцаря-





# IN SKIES



НОВИ ИГРИ

## МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 233  
32 MB RAM  
3D Card  
Direct X



ва тишина. Съседът се отпуска безпомощен на стола си, а предишната му амбиция и хъс се изпаряват като дим - играта започва да зарежда отначало...

Цели 4 от скъпоценните нощни часове прелетяват в игра. 4 часа, изпълнени с нерви. 4 часа, от които 30 минути преминават в чакане. Упоритостта обаче дава резултат - момчето напредва доста из 24-те мисии на играта. Интересно къде е симулацията, за каквато се има Crimson Skies - отпочрото на Zipper Interactive си е чист екшън. Е, вярно - има разлика между управлението на бомбардировач и обикновен самолет, но нищо повече. Скоростта оказва влияние при завиването на машината, но не е достатъчно за един симулатор. В един момент неволно удря самолета си и дясното му крило започва да пуши, но това не му пречи да лети още 5-6 минути до края на мисията без никакъв проблем!?! Action-ът обаче е на много високо ниво - изключителната динамика прави отлично впечатление на играещия, а различните дупинги са страхотни. За мисиите могат да се кажат само хубави неща. Съседът-сътрудник се вижда в екрана със зяпнала уста, пленен от разнообразието на задачите, които Nathan и неговата банда изпълняват. Първо трябва да открие едно съкровище, да спусне парашутист на точното място и да го пази определено време. Следват битки с Цепелини (които наистина го изкарват извън нерви със своята трудност), престрелки с други самолети и дори хеликоптери (при всяка среща с тях той губи, просто защото изпада в буен смях, породен от вида им - същински микробуси с перки :)), бомбардира автомобили и разни плавателни съдове. Налага се дори да се скачва с вражески цепенин ... но стига толкова, да не отнемаме удоволствието на геймъра от потапяне в неизвестното...

След всяка успешна мисия се печелят пари, които се използват за ъпгрейд на самолета. При постигане на целта, в дневника на Nathan Zachary се записват името на мисията, времето, за което е преминала, и кратък коментар. Много оригинално е и наличието на снимка от дадената мисия, която представлява скрийншот от най-интересния момент. Съседът истински се кефи да гледа как е изглеждал самолетът му при преминаването през пещера или при унищожаването на някой противник!!!

Музиката напомня за нещо на Ингуана Джоунс и в началото се търпи, но после бива изключе-

на най-брутално от и без това достатъчно разгневиения геймър.

Не така стоят обаче нещата със звуците. Героите са озвучени изключително професионално, създавайки неповторима атмосфера. Пращенето по радиото кара момчето да се чувства сякаш е вътре в самолета.

По отношение на гледните точки всичко е изпипано много добре - и отвън, и отвътре машината изглежда прекрасно, но по-добре е да се играе отвън, тъй като много неща не се виждат от кабината. Графиката е на доста добро ниво, като специално внимание заслужават добре направените експлозии, които подсилват удоволствието от унищожаването на врага. Графични бъгове Съседът не забелязва, въпреки че следи доста зорко! Филмчетата между мисиите са като извадени от стар американски черно-бял филм и се вписват идеално в атмосферата на Crimson Skies.

### СЪСЕДЪТ ОТБЕЛЯЗВА

След поредната мисия, той решава да конструира отново своя "съседолет" и този път да го пусне в "обръщение". Търпеливо зачаква играта да зареди отново. В този момент погледът му попада върху леглото и захвърлената преди около 4 часа буталка Кока-Кола. С настъпване се навървя върху нея и я отваря. На екс изгълтва половината, а "другата половина е за следващото зареждане" - застрахова се той и се захваща с конструирането. Да, но не би! Играта го изхвърля. Необходими са му цели 30 минути, за да заребере, че Crimson Skies има интересно свойство да те изхвърля в Windows при опит да конструираш самолет на някои мисии, когато си поиска... Вече е 3:30 часа през нощта. "Кога стана толкова късно, по дяволите!" - изругава той, защото ще трябва да става в 9 сутринта, а все още не е пробвал мултиплеъра. Допива колата и пуска режим мултиплеър. Тук отново вижда стандартните опции - Deathmatch и Capture The Flag. Но третият вариант Zeppelin vs. Zeppelin много допада на момчето и неговия приятел, който дори в 4 часа през нощта се навива да поиграят. "Да, мулти-то си го бива" - констатира Съседът и пуска за последно игра-

та, за да направи скрийншото за статията. Отново цъква върху иконката, наслаждава се на интро и пуска кампанията. "Какво!?!?", изпада в яростно недоумение момчето - няма даже и следа от това, което е направил в кампанията. Нито мисии, нито пари, нито точки. Нищо!!! Изнервен до краен предел той влиза в Интернет и се поразява из Мрежата, за да търси обяснение и съвсем бързо го намира - при пускане на мултиплеър играта изтрива целия ви прогрес в кампанията. "Ама че дивотия!" - кахори се Съседът, но в този момент забелязва радостна новина - към играта вече има patch, който би трябвало да оправя тези проблеми. "Ще кажа на дЗВЕРА да го сложи на диска", промълвява изтощеният младеж, докато гаси компютъра.

### СЪСЕДЪТ МИСЛИ (или поне се опитва)

След като хард дискът замлъква и мониторът угасва, той се гушва в мекото легло, завива се с юрганчето си, навива часовника за 8:30 и отпуска глава в пухнатата възглавничка. "Не е лоша играта, завладяваща е, графиката е добра. Музиката малко куца - след първия час игра я спрях, но за сметка на това озвучаването е на доста добро ниво. Има много добри идеи - само да ги нямаше тези гадни бъгове и ужасно дългото зареждане. Но нали има patch, той сигурно ще оправя нещата. Нека си я купят хората, да инсталират пача от диска към списанието и тогава ще им хареса много, убеден съм..." - такива мисли се реят в главата на Съседа, докато реалността потъва в забрава и той се унася в царството на спокойните и сладки сънища...

### НА СУТРИНТА

8:30 - часовникът звъни като по поръчка :). "Уф, май вече ще трябва да ставам" - опомня се момчето и се изтига в топлото легло. "Не съжалявам, че играх толкова до късно, въпреки безкрайното зареждане и бъговете, играта все пак си я бива", с тези думи той нахлузва обувките, подрежда вече изсъхналата раничка и още сънен се запътва към вратата. Съседът-сътрудник натиска копчето на асансьора и зачаква с надеждата, че не е правен от Microsoft :)

\*-Виж редакторската страничка

\*\* - Не използвам съкращението С.С., за да не бъда обвинен в плагиатство от създателите на Command & Conquer :)

### СЪСЕДЪТ ОЦЕНЯВА

Графика  
Звук  
Геймплей  
Сюжет  
Мултиплеър





# The Devil Inside Show

## Special EXISTENZ

**Н**ай-добрият начин да опишем Devil Inside е да я представим като смесица между Alone In The Dark (тъй като действието се развива в обитавана от духове къща и множество възкръснали мъртъвци се опитват да ви убият или сплашат), Tomb Raider (тъй като в някои моменти от играта главният герой е гръзка жена, облечена в тесен екип) и The Running Man (тъй като цялото действие е част от огромно игрално шоу на живо и през цялото време сте следвани от оператор и "летищи очи").

Дело на талантливия французин, пионер в жанра на ужасите с Alone In The Dark, Devil Inside е една голяма крачка напред, макар все още да се използва добре познатия маниер на игра - ходене из тъмни коридори в очакване нещо противно и подло да се стовари върху вас. Когато стартираме Devil Inside за пръв път, няма как да се избавете от усещането за нещо вече преживяно (déjà vu) - най-вече поради факта, че играта представлява пълно копие на Soul Reaver на Eidos. Енджинът е малко по-различен, но цялата игра има много сходства с третото продължение на Legasy of Kain. Приключенският аспект на играта се подхранва от разкриването на ключове, търпането на лостове и появата от време на време на някоя загадка. Играта е много динамична и внася някои нови идеи в жанра. Простатинско звучачието заглавие не бива да ви обърква, тъй като играта използва черен и отбратителен хумор, за да иронизира подобни идеи. Става въпрос за близкото бъдеще, когато всички морални стойности са оставени настрана, бъдеще, в което най-популярното Холивудско телевизионно шоу се занимава с чудатости и свръхестествени явления, на което домакин е странныят Jack T. Ripper (името е изцяло в духа на играта). Вашият герой е бивш полицай от LAPD, наречен Dave Ackland. Той е напуснал службата в полицията, за да стане водещ изследовател на паранормални явления за нов телевизионен канал, наречен WWWLA, и работата му се състои в това да преследва призрци и да

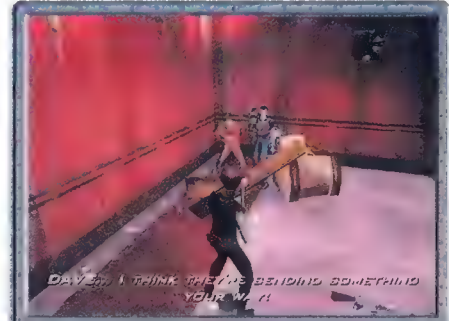
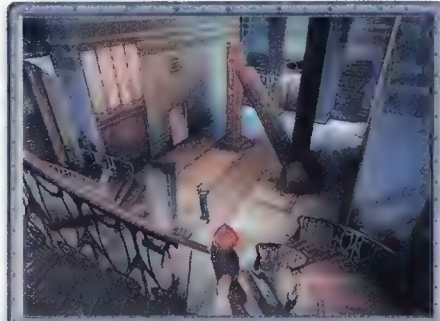
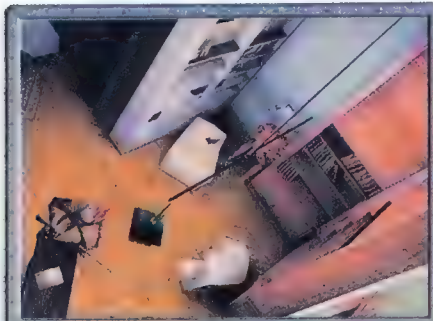
ги унищожава с арсенал от оръжия, които намира по пътя си. В навечерието на Всички светии (Halloween), Dave влиза в обитавана от духове къща - средище на отвратителни престъпления. Той ще трябва да се бори с възкръснал мъртвец, който сега е обсебил тази сграда, за да внесе светлина в престъпленията и да погребее злото веднъж завинаги. Междувременно в студиото, домакинята на шоуто Jack T. Ripper започва предаване на живо, следвайки всяко движение на Dave пред очите на публика в студиото, която все повече и повече се настървява да види развитието на страховитата история. Тази вечер шоуто ще има най-високия рейтинг за своето съществуване...но на каква цена? Devil Inside...за да заемат челно място, някои хора ще отигат го ага и обратно!

Въпреки приликата на играта с нейната предшественичка, липсва атмосферата на Alone In The Dark, тъй като Вие в нито един момент не сте сами. Винаги усещате, че ви наблюдават милиони хора, а вашият спътник, операторът, е неотлъчно винаги до вас. Множество малки летящи камери също излъчват в ефир за зрителите всяко ваше движение. По всяко време на играта можете да превключвате между камерите и това ви дава интересна перспектива, като например да наблюдавате от ползрението на оператора как вашият герой сече главите на зомбитата. След като Dave убие мощен гадняр, неговата душа продължава да го следва, представена чрез малка зелена светлинна топка, която по никакъв начин не му вреди, а просто придава на мястото доста по-мистичен и нравещ се на публиката вид.

Цялото това насилие обаче не е основният стимулатор на рейтинга. Dave съвсем не е обикновен човек, той притежава странна и необикновена сила - той може да се трансформира в стройна, облечена в кожа крилата жена-демон, наречена Deva, и ако по време на своите пътешествия той намери пентаграм, той може да промени външния си вид (в много добре анимиран процес) - за неопусе-

мо удоволствие на публиката. Когато е "в кожата" на Deva, той не може да използва никакви оръжия, но затова пък може да прилага магия, както и да лети (стига само Deva да реши, че иска да го направи). Тя също така улавя душите на демоните, които Dave е изпратил на оня свят, и ги връща обратно в ага. Колкото повече души отпраща в ага, толкова по-мощни стават заклинанията, изпращани ѝ от нейния демоничен учител, и толкова по-лесно става очистиването на следващите негодни.

В играта изобилства от кървища. Всяко попадение в туловищата на чудовищата води до различни увреждания, така че сравняването на вашата пушка със скалпела на хирурга е съвсем на място. Това се дължи на отличният Mapping на текстурата: ако откъснете ръка на зомби, то ще продължи да се приближава към вас, ако го лишите от единия му крак, то ще започне да пълзи към вас и единственият начин да го спрете е с куршум в главата. В големите мелета от второръжени зомбита е удачно например да се целите в ръцете им (особено в тези, с които държат пушката). Тази тактика на игра ще ви спести доста мъки в преизграждане на едно и също ниво като остави безръчните зомбита безопасни за вас (поне от разстояние). Изстрелът в главата пък убива незабавно почти всичко и ако е много сполучлив, камерата във въздуха ще покаже на забавен кадър как прелита главата на създаването и се размазва по целия екран. Тълпата ще подивее, а Dave ще добави някой саркастичен коментар, за да ги окуражи да продължат да дивеят в същия дух. Друга действия, които ще накарат публиката да изпадне в екстаз са Вашият изстрел, пробил огромна дупка в туловището на зомбито или пък картечните откоси, които режат наред крайници и оставят безпомощни трупове, които не могат да ви направят нищо друго освен да Ви напусват (елемент от играта, за който за съжаление не са се сетили нейните създатели от Cryo Interactive). Ако шоуто ви обаче за-





почне да става досадно, в ефира се чуват зрителските освирквания, преди рейтинът да бъде окончателно да се срие.

Подобно на всички ролеви игри и тук в управлението са включени стандартните движения: бягане, прокраждане, стрелане, бързо завъртане и изваждането на чифтето, готово за стрелба. Както ще забележите още в самото начало на играта, Dave съвсем не е имунизиран срещу атаките на зомбитата, което ще се отразява върху лентата на неговото здраве в долната лява част на екрана. Когато останете без капчица енергия, ще трябва да заредите записана игра. Системата за записване на играта е взета от PSX конзолите - трябва да намерите подходящото място (с формата на изкривен телевизор), където можете да запишете играта си. Това доста усложнява играта, тъй като системата за записване не е била създавана с нивата и трудността на пъзелите, така че ще има някои места, които ще трябва да изигравате отново и отново, просто защото няма да сте в състояние да запишете играта непосредствено преди проблемното място.

Devil Inside има множество добри характеристики, като най-важната е непрекъснатата структура на играта, което осигурява нонстоп игра: тя не е насечена на нива или области, а единственият момент, когато действието спира, е при зареждането на следващия сегмент, което често означава, че трябва да се подготвите за среща с врага. Анимацията на героите и целият графичен аспект на играта са безукорни. Визуалните ефекти са много интересни (особено светлинните ефекти, засенчването и камерите) и благодарение на отличния 3D енджин, осигуряват плавна графика с високо качество, въпреки големия брой сложни елементи на екрана. Всичко това допринася изключително за чудесната атмосфера и екшън. С 3D звука са се справили добре и музиката е силна, мощна и в стила на геймърското шоу. Самият факт, че играта е създадена от Hubert Chardot, авторът на Alone in the Dark, може да ви ориентира за цялостното усещане в играта. Тя определено е наситена с тъмни и кървави сцени, съвсем неподходящи за помлади геймъри. Има опция за заключване от родителите (Parental lock), но тя единствено намалява количеството кървища на екрана, а остава всичко останало от играта непроменено. Камерите наистина са много оригинални, но повечето от тях са безполезни, за съжаление. Клавишът F1 редува летяща камера, следяща камера и камера на живо. Летя-

## МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium II 233

32 MB RAM

SUGA 2MB

Direct 3X

## ПРЕПОРЪЧВАНИ СПЕЦИФИКАЦИИ

Pentium II 333

64 MB RAM

SUGA 4MB

щата камера дава стандартен изглед от страничен наблюдател, стояща зад гърба на героя, а следящата камера кара играта да изглежда като аркада, давайки страничен поглед към действието. Гледката на живо ви дава възможност да гледате през очите на смелия оператор, следващ Dave в неговите приключения. Този изглед предлага най-добър поглед към действието и най-добро усещане благодарение на филтрите, които го карат да изглежда и звучи като от видеокасета. Какво може да бъде казано за усещането при геймплея... Devil Inside е от онези игри които те приковават към стола пред компютъра, още при първото стартиране. След като обаче човек се отърси от първоначалното захласване, веднага се виждат някои недостатъци. Много неприятна, поне за мен, е липсата на ограничение на мунициите. Запознатите с Tomb Rider ще кажат - какво пък, и на Lara пищовите нямаха нужда от презареждане. Това е така но всички останали оръжия, които тя събира по пътя си искат съответните боеприпаси, за което в демото на Devil Inside въобще не е помислено. Истинското удоволствие свършва в момента, в който Dave захвърля пистолета и с току-що намерената M-16-ка се впуска без всякакъв стратегически подход в битка с талазите от зомбита, като стреля на посоки без да жали "материала" (боеприпаси). Това го голяма степен отнема от чара на тази игра като цяло, тъй като доброто прикритие, прокрадането и тактиката са решаващи елементи, както за крайния успех в играта, така и за геймърския интерес. Най-подходящ пример за това е Delta Force, която за жалост не може да се похвали със силна графика. За това пък ролята на командос е толкова реалистично поднесена на играча, че това допринася изцяло за нейния голям успех из гейм-klubovete, където тя беше една от най-играните first-person-shooters месеци наред. Другото, което ще направи впечатление на всеки който седне да поиграе, е простичката схема по която се развива действието: убий чудовище, на-



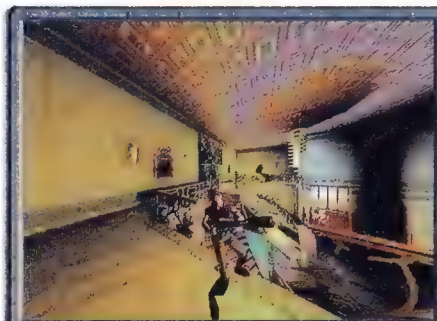
мери ключ, отвори врата, убий по-гадно чудовище... Познато, ще си кажете вие, но освен всичко друго, Devil Inside е изчистена от всякакви quest елементи. Няма го инвентарният прозорец, в който човек старателно да трупа power-ups и всякакви "полезнотийки" (като очила за нощно виждане, бронезилетка, набор от шперцове, аптечка за първа помощ, карта на местността и какво ли още не), които могат да са от голяма полза в полеви условия. Дори самите оръжия са опростени до минимума - от едната страна се държат, от другата стрелят, а по средата им е спусъкът. Какво друго ми е нужно пък на мен, ще попитате. Вярно, че през 1992 никой геймър, видял за пръв път Wolfenstein 3D (ядото на DOOM-a), не би си и мечтал за нещо повече, но това бяха други времена в едно друго хилядолетие. Днес, след игри като Deus Ex и Delta Force, вие искате от мен да се примира с нещо по-просто от автоматична пушка с оптичен мерник и лобимата ми червена точица, на мястото на която секунда след натискане на спусъка не остава нищо друго освен една димяща дупка? Или пък да се откажа от чудесния гранатомет монтиран на същата тази пушка, който върши идеална работа в напечените ситуации, когато човек не знае на кого най-напред да "обърне внимание"?

Може би пък екшънът от Cryo Interactive е имал съвсем друга представа как трябва да изглежда готовата игра и е наблегнал на съвсем други аспекти от геймплея. Вероятно, но това ще стане ясно, едва когато се види първата официална версия на Devil Inside, която се очаква да излезе на пазара в края на октомври или началото на ноември. Тогава ще се разбере дали си е заслужавало чакането на тази многообещаваща, макар и нестандартна игра.



## ОЦЕНКИ

Графика	8.8
Звук	8.8
Геймплей	8.0
Сюжет	9.0
Контрол	8.5
Общо	8.5





Надали има човек на Земята, който поне малко да не се пита "Как ли, аджиба, ще изглеждат планетата ни след, примерно, 74 години?". Аз не знам, но съм почти сигурен в едно - ще си е все така кръгла!). Песимистите ще кажат, че ще настъпи трета световна война, всичко ще стане на едно голямо мазало и от човечеството нищо няма да остане или каквото оживее ще прилича на всичко друго, но не и на човек. Други (доста по-малко) предричат розово бъдеще за населението на планетата - завладяване на други планети, свръх развитие на технологиите и въобще - БОЖЕСТВЕНА ХАРМОНИЯ. Къде е истината не можем да кажем, но една от хипотезите ни представят програмистите от Techland

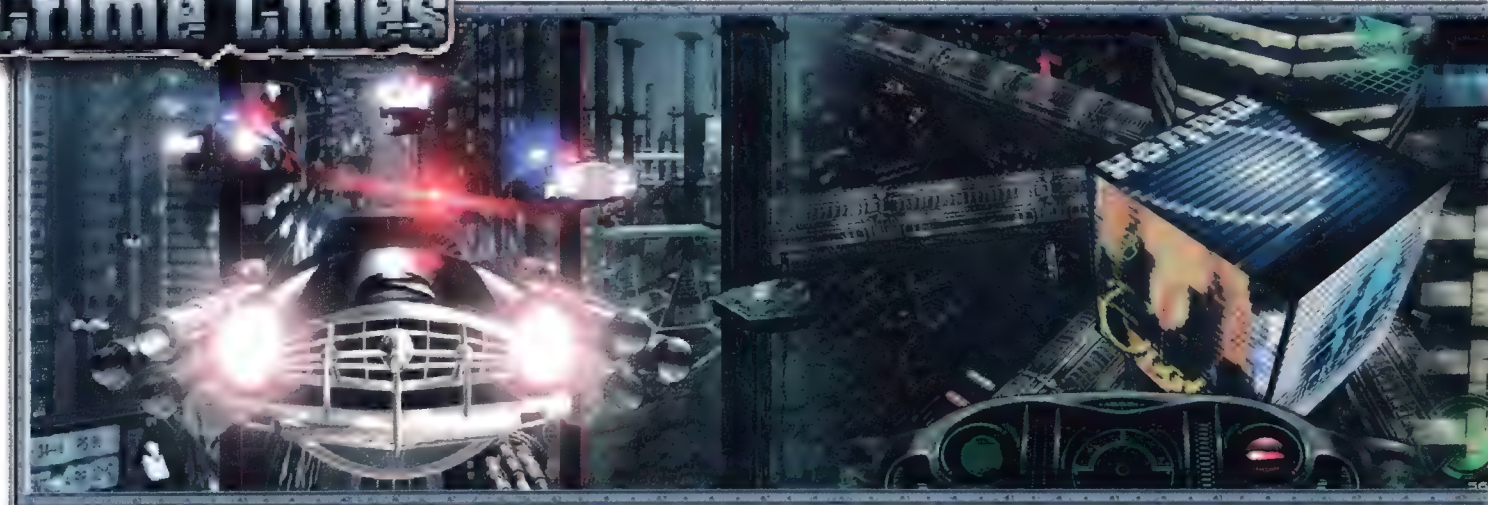
дина, докато сега на мода са урудливите извънземни и мускулестите мъжаги (които поизчезнаха за кратко, но напоследък изживяват своя апогей). Всеки чака с нетърпение новия Duke Nukem или Max Payne и с лека ръка е готов да отхвърли "някакви си летящи коли, било то и стрелящи".

Много се чудех как да започна тази статия и след изнурително дълги размисли реших, че е най-добре да ви разкрия какво точно представлява Crime Cities, а пък оттам нататък ще го карам наред. Значи... Това е по-скоро action ориентирана игра, в която се качвате на борда на летящ автомобил, снабден с оръжия и тръгвате да изпълнявате различни мисии и задачи. Някъде четох да определят Crime Cities като Flight Simulator, но това е наистина много, много далеч от истината. Това, че автомобилът ви няма колела, не го превръща автоматически в космически кораб. Най-точното определение за жанра би било - ЕКШЪН СИМУЛАТОР НА ЛЕТАЩ АВТОМОБИЛ, но това звучи твърде странно затова ще се задоволя с екшън!

След като сте запознати с основната същност на Crime Cities мога спокойно да го карам както си ми е редът. Ще започна с графиката. Нея мога да определя само с две думи и да приключа въпроса, но естествено няма да го направя. И все пак - АДСКИ СТРАННО!!! Ето това са тези

Звукът не е на особено високо ниво. Музиката я бива, но пусканята на лазера при стрелба са направо влудяващи. В един момент ми се искаше да спра да стрелям, за да си почина, дори ако това трябваше да ми коства живота. Като цяло Sound ефектите определено са най-слабата част на Crime Cities!

Интерното е последвано от меню, в което погледите се привличат от надписа Tutorial. Ако някой реши да се прави на много добър и го пропусне ще съжалява жестоко и след 30 минутно лутане из града ще се върне да си го пусне. Въпреки, че е много кратък (аз го минах за 5 минутки) туториалът е неизбежен, ако искате да постигнете някакъв успех. През цялото време на екрана ви ще седе един мъж, който аз условно нарекох "смучко" (погледнете му физиономията и ще ме разберете). Та, този смучко ще се постарее да ви обясни повечето основни елементи на Crime Cities и честно казано добре си върши работата. Заслужава си да отбележа трите гледни точки, от които можете да трепете (не само) враговете. За съжаление само тази отвътре става за игра, тъй като да уцелиш противника през поглед отвън си е живо мъчение, а от третата (виждате само екрана) полза също няма. За да не се чудите като мен и да псувате наляво-надясно, камерите се сменят съответно с F5, F6, и F7.



Interactive с тяхната най-нова игра Crime Cities. Има ли някой, който не е гледал филма на Лок Бесон "Петият Елемент"? Ако има - бързо да отида до близката видеотека, да го изгледа и чак тогава да дочете статията. Който знае за какво става дума там, веднага след като си пусне играта ще се сети за таксито на Брус Уилис, вида на автомобилите и начина на придвижването им по "улиците". От фирмата производител са решили, че превозните средства нямат нужда от колела, а спокойно могат да си летят над улиците.

Techland Interactive не ми говореше нищо преди да пусна играта, но след като го направих не останах с кой знае колко добри впечатления за този екип ентусиасти, решили да се пробват на гейм (не гей, а ГЕИМ) пазара. Идеята им не е лоша, но според мен вече започна да се изтърква. Летящите автомобили бяха интересни допреди го-

две думички - точно 12 букви (ако нямам правописна грешка), в които се състои цялата характеристика на графичните особености в Crime Cities. Да гледате колата си отвън, другите автомобили, движещи се по (над) улиците или експлозиите при взривяването им си е живо удоволствие. Щом оптимистите погледа си от колата и видите града ще се хванете не за главата ами чак за тавана. Останах с впечатление, че между направата на града и останалите обекти има поне две години разлика. Аз играх на 1024x768 в 32 бита цвят и небостъргачите ми се сториха направо ужасни. Не разбрах и как става така, че част от рекламите из града са наистина великолепни, а други са пълен боклук! Просто има някакво странно несъответствие - сякаш различните елементи са правени от различни екипи (тоя с града сигурно е бил от банда алкохолици, любители на Doom!).

Радарът на автомобила ви представлява доста интересно приспособление. Видът му е съвсем нормален, но след като поиграх малко забелязах странно несъответствие между показваното от него и реалността. Значи, летя си аз весел и щастлив от живота и съм се запътил към някакъв идиот дето не ми хареса на външен вид, а той понеже няма оръжия и бяга ли, бяга. На радара той ми беше отгясно и аз с боен вик "Атакаааааа" се насочих към него. Добре ама отгясно го нямаше и изведнъж ми дойде отляво. Реших, че нещо съм се объркал и пак го погдох, но него пак го няма. Озадачен, реших да разгледам по-подробно радара. И съвсем скоро ме осени гениалната мисъл, че радарът е триизмерен. Да, точно така и беше. Колкото по-голяма беше точката на радара, толкова по-близо бях до нея в пространството, а разстоянието между центъра на радара и точката показваше, колко



трябва да завия за да се насоча към обекта!!! Разучил всички тези подробности, аз се впуснах в истинската игра. Озовах се напред града и се залових да разперушия някой и друг беззащитен гражданин, дръзнал да се изпречи на пътя ми. Не е лесно дори тях да убиеш, защото много баят пушките му хора. След кратко геймене имах няколко предупреждения от полицията, които любезно ме молиха да не взривявам повече, защото ще наруша закона!). Наистина интересно как гръмнах трима, а полицията ме предупреждава, че почти съм извършил нарушение на правилата!!! Е, още трима се озоваха в Рая вследствие на моите лазери, но явно на куките им писна и ме нагрябиха. Доста дълго ме гониха, докато ме застрелят. Така стигнах до извода да не воювам с обикновените граждани, а да се насоча към истинските противници. За да си намерите противници, трябва да си потърсите работата, а за тази цел натиснете Enter и ще видите четири възможности. Изберете тази за работа и ще получите няколко възможни назначения с различна трудност и заплащане. Успешното изпълнение на задачата ви носи договорени пари, с които правите upgrade на автомобилчето си. После взимате нова мисия и така нататък. За съжаление няма особено голямо разнообразие във вида на задачите за изпълнение - повечето се състоят в "намери и унищожи", а

а десния въобще няма функция. По-просто от това няма накъде да е. Само не ми стана ясно как ще давам газ с W и същевременно ще се оглеждам със стрелките дали противника не е около мен!!! Ако в Techland има програмист с три ръце - браво на него, ама аз съм простосмъртен и си имам само две!

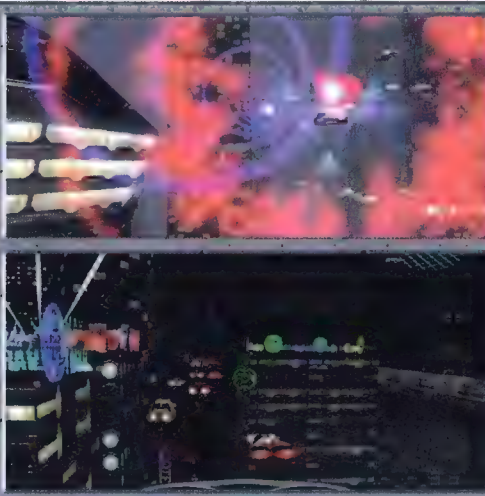
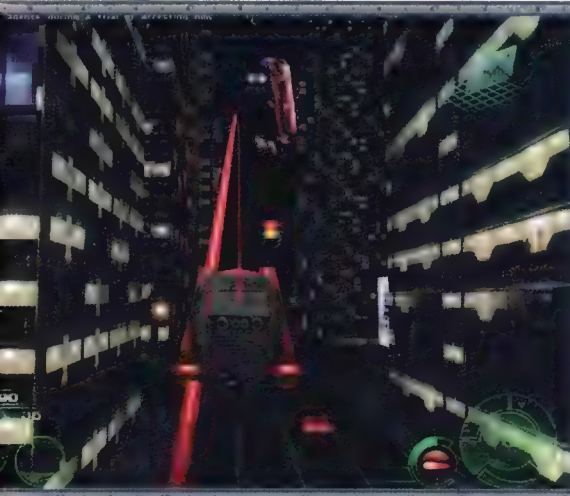
С логването и сега не ми е проблем. Всичко е наред. Слава Богу бързо с тези елементи от играта не забелязах! Crime Cities е чисто екшън заглавие и без мултиплеър не може. Тук има няколко по-свежи идеи, но отново нищо революционно. Режимите на игра са стандартните, но има няколко интересни опции. Можете да изключите пораженията върху града или върху гражданите. Това не оказва голямо влияние на геймента, но все пак е нещо и подобрява мъничко геймплея. Също така е възможно да пуснете режим friendly fire, когато не правите никъкви поражения, ако уцелите свой съотборник. Решавате какво ще правите с всяка от тези три опции, пускате режима на игра, който искате и се прехвърляте в менюто за избиране на герои. Тук можете да промените автомобила си, да изберете отбор, от който ще играете и да промените лицето си. Как са ги правили тези лица незнам, но им се възхищавам. По-оригинални бандити не бях виждал. От лицата им наистина стрият тъпота и злоба. Толкова различни вида

## МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 200  
Win95/98  
32 MB RAM  
3D Accelerator Card  
Direct X

нещо, то това са точно те. Когато сте в магазина, можете да видите филмчетата на различните стоки (не говоря за плодове и зеленчуци, а за различни видове бомби и ракети), които представяват завъртане на съответното оръжие. Понякога отивах до магазина само, за да видя как се върти картчещицата. Истинска красота, която ще напълни душата на всеки изгнал някога Wolfenstein (спомнете си четвъртото оръжие от този класически 3D Action).

Като цяло произведението на Techland може да се определи по много противоречиви начини. Едни ще кажат "страхотно, много яка пуцалка", а на други (като мен) ще им писне да се лутат из града, за да унищожават постоянно някакви си идиоти! Single Player-а е малко пог



като овладеете работата с радара остава само "унищожи". Липсва тръпката от очакването на новата мисия, както беше в Crimson Skies! Нищо сложно, нищо ново. Crime cities няма да ви накара да използвате мозъка си или да тръпнете в очакване на поредната изненада, а само ще задоволи деструктивните ви нагони! Интерфейсът е на добро ниво. То и няма как да не е при наличието на не повече от 6-7 менюта из цялата игра. Копчетата за управление са друг по-сериозен проблем. Незнам защо, но от Techland са решили, че стрелките могат да служат само за въртене в автомобила, а самото движение се извършва с W,A,S и D. Като в добрите стари времена, когато това бяха клавишите за втори човек на една клавиатура...). В употреба най-много влизат газта и спиратката (W,S), защото завиването става с мишката. Използва се единствено левия бутон за стрелба,

белези не мислех, че може да съществувам! Който и да изберете, ще изглеждате страшни и опасни - бъдете сигурни! Признавам, че за разлика от Single player-а, мулти-то е жестоко. Мога да се трепя из града с часове!!! Филмчетата в играта са от висока класа. Ако си заслужава да изиграете сингъл плеър за

средното ниво, но мулти-то наистина си заслужава и това е основният коз на играта. Ако търсите екшън ориентирано заглавие, по-добре си купете Crimson Skies, която е далеч по-разнообразна. Трябва да отбележа, че не намерих почти никъкви бързове, което е доста учудващо в днешно време. Crime Cities със сигурност няма да стане хит, но ще се намерят геймъри, които ще оценят добрите ѝ страни, въпреки че те са по-малко от лошите. Аз лично ще се възлътя за пореден път в някоя грозна мутра с белези по цялото лице, ще направя един Deathmatch с приятелите и ще оставя играта да стои на хард диска ми, за да съм подготвен като РЕШИМ да я поджикаме пак, но сингъл-а няма да пипна. Все пак пожелавам приятна игра на тези, които се осмелят да играят в този режим на игра. Напишете ми един мейл ако я превъртите - аз нямам нерви!

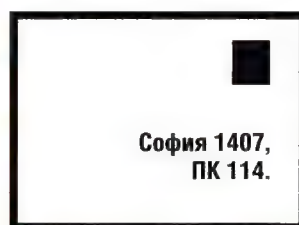
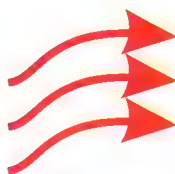
## ОЦЕНКИ

Графика 7  
Звук 6  
Геймплей 6  
Сюжет 6  
Мултиплеър 9



# СПЕЧЕЛЕНЕТО GSM NOKIA 8850 В ИГРАТА НА СОФТПРЕС

Във всеки брой на списание "Компютърни игри" ще намирате рекламен стикер с талон за участие в новогодишната игра. Съберете талоните от всички броеве за 2000та година. Изпратете ги на адрес София 1407, ПК 114. От писмата, получени до 05.01.2001 г., в присъствието на адвокат ще бъде изтеглен късметлията на "Компютърни игри". Кой е той ще научите в брой първи за новия век!



**ПОСЕТЕТЕ НАШАТА ИНТЕРНЕТ КНИЖАРНИЦА НА АДРЕС: [WWW.SOFT-PRESS.COM](http://WWW.SOFT-PRESS.COM)**

**СОФТПРЕС**  
ИЗДАТЕЛСТВО  
[www.soft-press.com](http://www.soft-press.com)

**ИЗДАТЕЛ:** СофтПрес - ООД  
гр. София, ул. Искърско шосе 19  
тел. 02/ 973 15 06  
гр. Пловдив, бул. Руски 134  
**g3BEPA** - гл. редактор, Николаи Трифонов  
**LiLa** - редактор, Татяна Ташева  
**Fit4Fun** - Борис Митев  
**DSP** - компютри, Димитър Попов  
**Разпространение:**  
ПРЕС ООД, тел 02/764808



## Escape from Monkey Island Demo

1. Идете в Scumm Bar. Използвайте диалог 12121245 с мятаната стрела. Вземете бисквити от масата вдясно.
2. Поемете по пътя отсрещно на SCUMM Bar, за да стигнете до картата. Идете до доковите. Вземете вътрешната гума за кола.
3. Пак по картата стигнете до резиденцията на губернатора. Използвайте гумата с кактуса с чудновата форма близо до резиденцията.
4. Дайте бисквити на лича при катапулта. Веднага щом се разкара, оставете настра-на бисквитите и си поиграйте с управлението на катапулта.
5. Лича при катапулта ще направи останалото.

## Heroes Chronicles: Warlords of the Wasteland

Докато играете натиснете [TAB], след което въведете:

Код	Резултат
nwcagents	Попълва празните слотове с 10 черни рицаря
nwcloftofguns	Получавате всички военни машини
nwcleo	Печелене на ниво
nwcrlinty	Попълва празните слотове с 5 архангела
nwcfollovwhehwhabbit	Максимален късмет
nwcnebuchadnezzar	Неограничено движение
nwcmtorpheus	Максимален боен дух
nwcroacle	Показва карта на загадката
nwcwhatisthematrix	Показва карта на света
nwcignorancessbliss	Скрива карта на света
nwccheconstruct	Печелене на 100,000 злато и 100 от всеки ресурс
nwcbluepill	Загуба на играта
nwcaredpill	Печелене на играта
nwcereisnoospoon	Придобиване на 999 мана и всички заклинания
nwczion	Придобиване на всички сгради
nwcphisherprice	Променя цветовете на играта в странна цветова схема

## Star Trek: Voyager: Elite Force

## Cheat Mode

Въведете "sv" докато играете. Въведете "sv cheats 1" в конзолата, за да активирате режима cheat. След това въведете някой от следните кодове:

Код	Резултат
God	Неуязвимост
Noclip	No Clipping
Undying	999 въоръжение, 999 здраве
cg_thirdperson 1	Гледна точка на страничен наблюдател
Notarget	Невидими за врага
map #	Зарежда карта номер (вж. по-долу)
give #	Дава елемент номер (вж. по-долу)

Имена на карти  
 BORG1 - The Rescue  
 BORG2 - Incursion  
 HOLODECK - Tactical Decision  
 VOY1 - Condition  
 VOY2 - Unavoidable Delays  
 VOY3 - Hazard Duty  
 VOY4 - Defense  
 VOY5 - Hazard Ops  
 STASIS1 - Data Retrieval  
 STASIS2 - Deep Echoes  
 STASIS3 - Encounters  
 VOY6 - Renewal  
 VOY7 - Union  
 VOY8 - Departure  
 SCAV1 - The Visit  
 SCAV2 - Dangerous Ground  
 SCAV3 - Conflicting Views  
 SCAV3b - Conflicting Views (pt 2)  
 SCAV4 - Disorder  
 SCAV5 - Infiltration  
 SCAVBOSS - The Hunter  
 VOY9 - Fallout  
 BORG3 - Proving Ground  
 BORG4 - Information  
 BORG5 - Covenant  
 BORG6 - Infestation  
 VOY13 - R and R  
 VOY14 - Visual Confirmation  
 VOY15 - Offense  
 DN1 - The Breach  
 DN2 - Command  
 DN3 - Primary Encounter  
 DN4 - The Skirmish  
 DN5 - Defensive Measures  
 TRAIN - Transit  
 DN6 - Attunement  
 DN8 - Array  
 VOY16 - Invasion  
 VOY17 - Decisions  
 FORGE1 - External Stimuli  
 FORGE2 - Matrix  
 FORGE3 - Onslaught  
 FORGE4 - Visual Magnitude  
 FORGE5 - Dissolution  
 FORGEBOSS - Command Decision  
 VOY20 - Epilogue

## Предмети

Phaser  
 Tetryon Disruptor  
 Compression Rifle  
 Scavenger Rifle  
 IMOD (infinity modulator)

Tricorder  
 Health  
 Ammo  
 Weapons  
 All  
 Stasis Weapon  
 Grenade Launcher  
 Photon Burst  
 Dreadnought Weapon  
 Armor  
 Paladin Weapon  
 Desperado Weapon  
 Klingon Blade

## UEFA Manager 2000

- Hex Cheat
1. Стартирайте играта.
  2. Станете мениджър на кой да е отбор.
  3. След като приключите с въстателните въпроси (въведете името си като мениджър и си изберете отбор), запишете играта си.
  4. Излезте от играта.
  5. Като използвате Windows Explorer, идете в директорията Data на играта (напр. C:\Program Files\Infogrames\UEFA Manager\Data\Save).
  6. С помощта на HEX Editor отворете файла x.bin (където x е името на вашата записана игра).
  7. Използвайте командата Find въведете ТЧОЧНОТО име на вашия отбор. Когато го намерите, пребройте 226 байта преди първата буква на вашия отбор.
  8. Ще намерите мястото, където са парите на вашия клуб.
  9. Използвайте Hex Converter (window-ския калкулатор върши работата), пресметнете желаната от вас сума и заменете с нея конкретните байтове (напр. 2 милиарда ).
  10. Запишете и направете архивно копие на вашата записана игра (просто за всеки случай....!).

Когато заредите играта отново, ще разполагате с огромна сума!  
 Този чийт върши работа за всеки вид на играта, който искате да играете (напр. Start a New Career или Start a Game или Play a Scenario).

## Icewind Dale Cheats

BOOK01 Magical Book	магическа книга (безполезно)
BOOK02 Spell Book	Том Кон
BOOK03 +1 Con Tome	Том Стр
BOOK04 +1 Str Tome	Том Дех
BOOK05 +1 Dex Tome	Том Инт
BOOK06 +1 Int Tome	Том Ча
BOOK07 +1 Cha Tome	Том Вис
BOOK08 +1 Wis Tome	Нормална книга (безполезно)
BOOK09 Normal Book	книга на заклинанията (безполезно)

Натиснете Ctrl + Tab, за да покажете прозореца на конзолата

CHEATERSDOPROSPER:Hans(); = телепортира групата до мястото на показалеца на мишката  
 CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP(X); = дава X на брой EXP на герой  
 CHEATERDOPROSPER:AddGold(X); = добавя X на брой злато към общата сума на групата  
 CHEATERDOPROSPER:Midas(); = 500 злато за групата  
 CHEATERDOPROSPER:ExploreArea(); = показва картата  
 CHEATERSDOPROSPER:FirstAid(); = 5 противотрови, 5 лекарствени дози и 1 Scroll Of Stone To Flesh.

Използвайте текстов редактор, за да промените файла icewind.ini file  
 Добавете реда Cheats=1 под секцията Game Options.  
 Започнете играта и натиснете Ctrl + Tab, за да покажете конзолния прозорец.  
 Въведете CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys(); за да влезете в режим за читове.

Направете някой от следните читове

Ctrl + 4 = показва клопките.  
 Ctrl + 9 = показва ограничаващите области на героя.  
 Ctrl + J = премества избраните герои към позицията на курсора.  
 Ctrl + R = лекува или въкресява избраните герои или изображение.  
 Ctrl + Y = убива избрано чудовище или NPC без никакви EXP

Започнете играта и натиснете Ctrl + Tab за да покажете конзолния прозорец.  
 CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("XXXXX",100000);

Вместо XXXXXX използвайте някой от следните кодове

Код	Значение	Приблизителен превод
AMUL01	Necklace of Missiles	(доколкото е възможен - получават се доста комични значения на български :))
AMUL02	Necklace	Огърлица
AMUL04	Studded Necklace with Zios Gens	Огърлица от скарди
AMUL05	Bluestone Necklace	Огърлица, обстана със
AMUL06	Agri Mani Necklace	Zios скъпоценни камъни
AMUL07	Rainbow Obsidian Necklace	Огърлица от сини камъни
AMUL08	Tiger Courier Shell Necklace	Agri Mani огърлица
AMUL09	Silver Necklace	Сребърна огърлица
AMUL10	Gold Necklace	Златна огърлица
AMUL11	Pearl Necklace	Перлена огърлица
AMUL12	Laela's Tear Necklace (3000 gp)	Огърлица от сълза на Laeral (3000 gp)
AMUL13	Bloodstone Amulet	Талисман от минерала Bloodstone
AMUL14	Amulet of Protection +1	Предпазващ амулет +1
AMUL15	Shield Amulet	Амулет за щит
AMUL16	Amulet of Metaspell Influence	Амулет от влияние на Metaspell

(+1 2nd level spell)

AROW01 Arrow  
 AROW02 Arrow +1  
 AROW03 Arrow of Slaying  
 AROW04 Acid Arrow  
 AROW05 Arrow of Biting  
 AROW06 Arrow of Detonation  
 AROW07 Arrow or Dispel  
 AROW08 Arrow of Fire  
 AROW09 Arrow of Ice  
 AROW10 Arrow of Piercing  
 AROW11 Arrow +2  
 AROW11A Arrow +2 (different picture)

AXTH01 Battle Ave  
 AXTH02 Battle Ave +1  
 AXTH03 Battle Ave +2  
 AXTH04 Throwing Ave  
 AXTH05 Throwing Ave +2  
 BELT01 Golden Girdle  
 BELT02 Girdle of Bluntness  
 BELT03 Girdle of Piercing  
 BELT04 Girdle of Sex Change  
 BLUN01 Club  
 BLUN02 Flail  
 BLUN03 Flail +1  
 BLUN04 Mace  
 BLUN05 Mace +1  
 BLUN06 Morning Star  
 BLUN07 Morning Star +1  
 BOLT01 Bolt  
 BOLT02 Bolt +1  
 BOLT03 Bolt of Lightning  
 BOLT04 Bolt of Biting  
 BOLT05 Bolt of Polymorphing  
 BOLT06 Bolt +2

BOOK01 Magical Book  
 BOOK02 Spell Book  
 BOOK03 +1 Con  
 BOOK04 +1 Str  
 BOOK05 +1 Dex  
 BOOK06 +1 Int  
 BOOK07 +1 Chr  
 BOOK08 +1 Wis  
 BOOK09 Normal Book  
 BOOT01 Boots of Speed  
 BOOT02 Boots of Stealth  
 BOOT03 Boots of the North  
 BOOT04 Boots of Avoidance  
 BOOT05 Boots of Grounding  
 BOV01 Composite Long Bow  
 BOV02 Composite Long Bow +1  
 BOV03 Long Bow  
 BOV04 Long Bow +1  
 BOV05 Short Bow  
 BOV06 Short Bow +1  
 BOV07 Long Bow of Marksmanship  
 BOV08 Eagle Bow  
 BRAC01 Bracers of Defense AC 8  
 BRAC02 Bracers of Defense AC 7  
 BRAC03 Bracers of Defense AC 6  
 BRAC04 Bracers of Archery  
 BRAC05 Bracers  
 BRAC06 Gauntlets of Ogre Power  
 BRAC07 Gauntlets of Dexterity  
 BRAC08 Gauntlets of Fumbling  
 BRAC09 Gauntlets of Weapon Skill

BRAC10 Gauntlets of Weapon Expertise  
 BULL01 Bullet  
 BULL02 Bullet +1  
 BULL03 Bullet +2  
 CHAIN01 Chainmail  
 CHAIN02 Chainmail +1  
 CHAIN03 Chainmail +2  
 CHAIN04 Splint Mail  
 CHAIN05 Splint Mail +1  
 CHAIN06 Mithril Chain Mail +4  
 CLCK01 Cloak of Protection +1  
 CLCK02 Cloak of Protection +2  
 CLCK03 Cloak of Displacement  
 CLCK04 Cloak of the Wolf  
 CLCK05 Cloak of Balduran  
 CLCK06 Cloak of Non  
 DETECT01 Detection  
 CLCK07 Nymph Cloak  
 CLCK12 Knives robe  
 CLCK13 Traveller's robe  
 CLCK14 Adventurer's robe  
 CLCK15 Robe of Good Archmagi  
 CLCK16 Robe of Neutral Archmagi  
 CLCK07 Robe of Evil Archmagi  
 DAGG01 Dagger  
 DAGG02 Dagger +1  
 DAGG03 Dagger +2  
 DAGG04 Dagger +2, Longtooth  
 DAGG05 Throwing Dagger  
 DART01 Dart  
 DART02 Dart +1  
 DART03 Dart of Stunning

(+1 заклинание от второ ниво)

Стрела  
 Стрела +1  
 Смятносна стрела  
 Киселинна стрела  
 Взривяваща стрела  
 Стрела за прогонване  
 Огнена стрела  
 Ледена стрела  
 Пронизваща стрела  
 Стрела +2  
 Стрела +2 (различна картинка)  
 Бойна сесира  
 Бойна сесира +1  
 Бойна сесира +2  
 Сесира  
 Сесира +2  
 Колан  
 Златен колан  
 Колан за тълпата  
 Колан за проникателност  
 Колан за промяна на пола  
 Няколко пудало  
 Букалка  
 Букалка +1  
 Боздуган  
 Боздуган +1  
 Утринна звезда  
 Утринна звезда  
 Грим и мълнии!  
 Грим +1

Грим +2  
 Магическа книга  
 Книга на заклинанията

Нормална книга  
 Бързоходни обувки  
 Обувки-невидимки

Дълъг лук, ама по-специален  
 Дълъг лук (пак по-специален) +1  
 Дълъг лук  
 Дълъг лук  
 Къс лук  
 Къс лук +1  
 Дълъг лук за точна стрелба  
 Орлов лук

Ръкавици за сръчност  
 Ръкавици за непохватност  
 Ръкавици за умение при боравене с оръ-

жия  
 Ръкавици за експертно боравене с оръжие  
 Куруш  
 Куруш +1  
 Куруш +2  
 Оковаваща ризница  
 Оковаваща ризница +1  
 Оковаваща ризница +2

Наметало за защита +1  
 Наметало за защита +2  
 Наметало за преместване  
 Вълче наметало  
 Balduran Наметало  
 Non Наметало

Nymph Наметало  
 Knaves robe  
 Плънчесна роба  
 Приключенска роба  
 Роба на добрия Archmagi  
 Роба на неутралния Archmagi  
 Роба на злия Archmagi  
 Кама  
 Кама +1  
 Кама +2  
 Кама +2, Longtooth  
 Мятане на кама  
 Късо копие  
 Късо копие +1  
 Копие за зашеметяване





DART04	Dart of Wounding	Копие за раняване	POTN08	Potion of Healing	Доза за излекуване	SCRL26	Monster Summoning III	Призоваване на чудовище тт
HALB01	Halberd	Алебарда	POTN09	Potion of Heroism	Доза за героизъм	SCRL2H	Shadow Door	
HALB02	Halberd +1	Алебарда +1	POTN10	Potion of Invisibility	Доза за невидимост	SCRL2I	Letter	Буква
HALB03	Halberd +2	Алебарда +2	POTN11	Potion of Invulnerability	Доза за неувязимост	SCRL2J	Letter	Буква
HAMM01	War Hammer	Воен чук	POTN12	Potion of Stone Giant Strength	Доза за силата на титан на камъка	SCRL30	Letter	Буква
HAMM02	War Hammer +1	Воен чук +1	POTN13	Oil of Fire Burning		SCRL56	Cure Serious Wounds	Лек за сериозни рани
HAMM03	War Hammer +2	Воен чук +2	POTN14	Oil of Speed		SCRL58	Free Action	Действие на свобода
HELM01	Helm	Шлем	POTN15	Red Potion	Червена доза	SCRL59	Neutralize Poison	Неутрализиране на отрова
HELM02	Helm of Opposite Alignment		POTN16	Violet Potion	Виолетова доза	SCRL61	Cure Critical Wounds	Лек за критични рани
HELM03	Helm of Glory	Шлем на победата	POTN17	Elixir of Health	Еликсир на здравето	SCRL62	Flame Strike	
HELM04	Helm of Defense	Отбранащ шлем	POTN18	Potion of Absorption		SCRL63	Raise Dead	
HELM05	Helm of Infravision	Инфравизиращ шлем	POTN19	Potion of Agility		SCRL66	Grease	Грес
HELM06	Helm of Charm Protection	Шлем за защита от омалъсване	POTN20	Antidote	Противотрова	SCRL67	Armor	Броня
HELM07	Helm of Balduran	Шлем на Balduran	POTN21	Potion of Clarity	Доза за яснота	SCRL68	Burning Hands	Горящи ръце
LEAT01	Leather Armor	Кожената броня	POTN22	Potion of Cold Resistance	Доза за устойчивост на студ	SCRL69	Charm Person	Чаровен човек
LEAT02	Leather Armor +1	Кожената броня +1	POTN23	Oil of Speed		SCRL70	Color Spray	Цветен спрей
LEAT03	Leather Armor +2	Кожената броня +2	POTN24	Potion of Defense	Доза за защита	SCRL71	Blindness	Слепота
LEAT04	Studded Leather Armor	Набита с пирони кожена броня	POTN25	Potion of Healing	Доза за излекуване	SCRL72	Friends	Приятели
LEAT05	Studded Leather Armor +1	Набита с пирони кожена броня +1	POTN26	Potion of Explosions	Доза за взривове	SCRL73	Protection from Petrification	Защита от окаменяване
LEAT06	Studded Leather Armor +2	Набита с пирони кожена броня +2	POTN27	Potion of Firebreath	Доза за огнен дишане	SCRL75	Identify	Удостоверяване на самоличност
		привлича снаряди	POTN28	Potion of Fortitude	Доза за сила на духа	SCRL76	Infravision	Инфравизиране
LEAT07	Studded Leather Armor +2	Набита с пирони кожена броня +2	POTN29	Potion of Genius	Доза за гениалност	SCRL77	Magic Missile	Магически снаряд
LEAT08	Shadow Armor		POTN30	Potion of Infravision	Доза за инфравизия	SCRL78	Protection from Evil	Защита от зло
MISC01	Winter Wolf Pelt	Зимна върха кожа	POTN31	Potion of Insulation	Доза за изолация	SCRL79	Shield	Щит
MISC07	Gold Piece	Златен кес	POTN32	Antidote	Противотрова	SCRL80	Shocking Grasp	
MISC12	Ankhag Shell		POTN33	Potion of Magic blocking	Доза за блокиране на магия	SCRL81	Sleep	Спане
MISC13	Samuel (body)	Samuel (тяло)	POTN34	Potion of Magic Protection	Доза за блокиране от магия	SCRL82	Chill Touch	Мразовито докосване
MISC16	Fire Agate Gem	Окълъчен камък от огнен агат	POTN35	Potion of Magic Shielding	Доза за защита от магия	SCRL83	Chromatic Orb	Цветно кълбо
MISC17	Lynx Eye Gem	Окълъчен камък рисово око	POTN36	Potion of Master Thievery	Доза за кражба на магия	SCRL84	Larloch's Minor Drain	
MISC18	Sunstone Gem	Окълъчен камък слънчев камък	POTN37	Potion of Mind Focusing	Доза за фокусиране на ума	SCRL85	Blur	Дефект
MISC19	Turquoise Gem	Окълъчен камък туркоаз	POTN38	Potion of Mirrored Eyes		SCRL86	Detect Evil	Детектиране на зло
MISC20	Bloodstone Gem	Окълъчен камък Bloodstone (вид хацалдон)	POTN39	Potion of Perception	Доза за възприемане	SCRL87	Detect Invisibility	Детектиране на невидимост
			POTN40	Potion of Invulnerability	Доза за неувязимост	SCRL89	Horror	Ужас
MISC21	Skydrop Gem	Окълъчен камък небесна капка	POTN41	Potion of Power	Доза за сила	SCRL90	Invisibility	Невидимост
MISC22	Andar Gem	Окълъчен камък Andar	POTN42	Potion of Regeneration	Доза за регенерация	SCRL91	Knock	Почукване
MISC23	Jasper Gem	Окълъчен камък яспис	POTN43	Potion of Insight	Доза за интуиция	SCRL92	Know Alignment	
MISC24	Tchazar Gem	Окълъчен камък Tchazar	POTN44	Potion of Strength	Доза за устойчивост	SCRL93	Luck	Късмет
MISC25	Zircon Gem	Окълъчен камък циркон	POTN45	Potion of Freedom	Доза за свобода	SCRL94	Resist Fear	Неподдаване на страх
MISC26	Iol Gem	Окълъчен камък iol	POTN46	Potion of Stone Form		SCRL95	Melf's Acid Arrow	Киселинна стрела на Melf
MISC27	Moonstone Gem	Окълъчен лунен камък	RING01	Ring	Пръстен	SCRL96	Mirror Image	Отражен образ
MISC28	Waterstar Gem	Окълъчен камък водна звезда	RING02	Ring of Fire Resistance	Пръстен за устойчивост на огън	SCRL97	Stinking Cloud	Смрадлив облак
MISC29	Ziose Gem	Окълъчен камък Ziose	RING03	Ring of Animal Friendship	Пръстен за приятелство с животните	SCRL98	Strength	Сила
MISC30	Chrysoberyl Gem	Окълъчен камък хризоберил	RING04	Ring of Clairvinsence	Пръстен за гравитация	SCRL99	Web	Паяжина
MISC31	Star Diopside Gem	Окълъчен камък звезден диопсид	RING05	Ring of Invisibility	Пръстен за невидимост	SHLD01	Small Shield	Малък щит
MISC32	Shandon Gem	Окълъчен камък Shandon	RING06	Ring of Protection +1	Пръстен за защита +1	SHLD02	Small Shield +1	Малък щит +1
MISC33	Aquamarine Gem	Окълъчен камък аквамарин	RING07	Ring of Protection +2	Пръстен за защита +2	SHLD03	Medium Shield	Среден щит
MISC34	Garnet Gem	Окълъчен камък гранат	RING08	Ring of Wizardry	Пръстен за магичесничество	SHLD04	Medium Shield +1	Среден щит +1
MISC35	Horn Coral Gem	Окълъчен камък коралов рог	RING09	Ring of Free Action	Пръстен за действие на воля	SHLD05	Large Shield	Голям щит
MISC36	Pearl	Перла	RING10	Gold Ring	Златен пръстен	SHLD06	Large Shield +1	Голям щит +1
MISC37	Sphene Gem	Окълъчен камък Sphene	RING11	Silver Ring	Сребърен пръстен	SHLD07	Large Shield +1, +4 vs Missiles	Голям щит +1, +4 срещу снаряди
MISC38	Black Opal	Черен опал	RING12	Onyx Ring	Ониксов пръстен	SHLD08	Buckler	Малък кръгъл щит
MISC39	Water Opal	Воден опал	RING13	Jade Ring	Нефритов пръстен	SHLD09	Buckler	Малък кръгъл щит
MISC40	Moonbar Gem	Окълъчен камък Moonbar	RING14	Greenstone Ring	Диоритов пръстен	SHLD10	Buckler	Малък кръгъл щит
MISC41	Star Sapphire	Звезден сапфир	RING15	Bloodstone Ring	Пръстен от кашемир	SHLD11	Small Shield	Малък щит
MISC42	Diamond	Диамант	RING16	Angel Skin Ring	Пръстен от ангелски мех	SHLD12	Small Shield	Малък щит
MISC43	Emerald	Смарагд	RING17	Flameance Ring	Пръстен от огнен танц	SHLD13	Medium Shield	Среден щит
MISC44	Kings Tears	Кралски слъзи	RING18	Fire Opal Ring	Пръстен от огнен опал	SHLD14	Medium Shield	Среден щит
MISC45	Rogue Stone	Измамен камък	RING19	Ruby Ring	Рубинен пръстен	SHLD15	Large Shield	Голям щит
MISC47	Golden Pantaloons	Златни панталони	RING20	Ring of Energy	Пръстен за енергия	SHLD16	Large Shield	Голям щит
MISC48	Idol	Идол	RING21	Ring of Infravision	Пръстен за инфравизиране	SLNG01	Sling	Прашка
MISC49	Melcamp the Chicken	Melcamp пилето	RING22	Ring of Holiness	Пръстен за святост	SLNG02	Sling +1	Прашка +1
MISC50	Skull	Череп	RING23	Ring of Folly	Пръстен за безумие	SPER01	Spear	Копие
MISC51	Lock of Nymph's Hair	Кичур от коса на нимфа	SCRL02	Spell Scroll	Свитък от заклинания	SPER02	Spear +1	Копие +1
MISC52	Wyvern Head	Глава на Wyvern	SCRL03	Protection from Acid	Защита от киселина	SPER03	Spear +3, Backbiter	Копие +3, клеветник
MISC53	Bowl of Water Elemental Control	Чаша за контрол на водните стихии	SCRL04	Protection from Cold	Защита от студ	STAF01	Quarterstaff	Бойна тояга
MISC54	Child's Body	Детско тяло	SCRL05	Protection from Electricity	Защита от електричество	STAF02	Quarterstaff +1	Бойна тояга +1
MISC55	Duke Ektan's Body	Тяло на Duke Ektan	SCRL06	Protection from Fire	Защита от огън	SWIH01	Bastard Sword	Необичаен меч
MISC56	Broken Weapon	Счупено оръжие	SCRL07	Protection from Magic	Защита от магия	SWIH02	Bastard Sword +1	Необичаен меч +1
MISC57	Broken Shield	Счупена обвивка	SCRL08	Protection from Poison	Защита от отрова	SWIH03	Bastard Sword +1, Shapeshifters	Необичаен меч +1, Shapeshifters
MISC58	Broken Armor	Счупена броня	SCRL09	Protection from Undead	Защита от Undead	SWIH04	Long Sword	Дълъг меч
MISC59	Broken Miscellaneous		SCRL10	Cursed Scroll of Weakness	Проклятие за слабост	SWIH05	Long Sword +1	Дълъг меч +1
MISC60	Spider Body	Пакообразно тяло	SCRL15	Protection from Petrification	Защита от окаменяване	SWIH06	Long Sword +2	Дълъг меч +2
MISC61	Bottle of Wine	Бутлика вино	SCRL16	Cursed Scroll of Stupidity	Проклятие за глупост	SWIH07	Short Sword	Къс меч
MISC62	Dead Cat	Мъртва котка	SCRL18	Aganazzar's Scorching		SWIH08	Short Sword +1	Къс меч +1
MISC63	Cheer Toy	Играчка за дръгнене	SCRL19	Ghoul Touch		SWIH09	Short Sword +2	Къс меч +2
MISC64	Telescope	Телескоп	SCRL1D	Clairvoyance	Ясновидство	SWIH10	Short Sword of Backstabbing	Къс меч за Backstabbing
MISC69	Helshara's Artifact Fragment		SCRL1E	Dispel Magic	Разсейване на магия	SWIH13	Moonblade	
MISC70	Deloma's Statue	Статуя на Deloma	SCRL1F	Flame Arrow	Огнена стрела	SWIH15	Scimitar +3, Frostbrand	Ятаган +3, Frostbrand
MISC72	The Claw of Kazgaroth	Нокът на Kazgaroth	SCRL1G	Fireball	Кълбовидна мълния	SWIH16	Scimitar +3, +2 armor	Ятаган +3, +2 броня
MISC73	The Horn of Kazgaroth	Рог на Kazgaroth	SCRL1H	Haste	Бързина	SWIH01	Two Handed Sword	
MISC74	The Candle	Свещта	SCRL1I	Hold Person		SWIH02	Two Handed Sword +1	
MISC79	Female Body	Женско тяло	SCRL1K	Lightning Bolt	Гръмотевица	SWIH03	Two Handed Sword, Berserking	
MISC80	Male Body	Мъжко тяло	SCRL1L	Monster Summoning I	Призоваване на чудовище I	SWIH06	Spider's Bane	Отрова на паук
MISC83	Key to River Plug	Ключ за затваряне на реката	SCRL1M	Non		WAND02	Wand of Fear	Вълшебна пръчица за страх
MISC84	Boo		SCRL1N	Detection		WAND03	Wand of Magic Missiles	Вълшебна пръчица за магически снаряди
MISC85	Mulduh's Holy Symbol	Свещен символ на Mulduh	SCRL1O	Protection from Normal Missiles	Защита от нормални снаряди	WAND04	Wand of Paralyzation	Вълшебна пръчица за парализация
MISC86	Bandit Scalp	Бандитски скалп	SCRL1P	Slow	Бавно	WAND05	Wand of Fire	Вълшебна пръчица за огън
MISC87	Contaminated Iron	Заразено (радиоактивно) желязо	SCRL1Q	Skull Trap		WAND06	Wand of Frost	Вълшебна пръчица за мраз
MISC88	Rabbit's Foot	Заяшкото краче	SCRL1R	Vampiric Touch		WAND07	Wand of Lightning	Вълшебна пръчица за светкавица
PLAT01	Plate Mail Armor		SCRL1S	Wraith Form	Призрачна фигура	WAND08	Wand of Sleep	Вълшебна пръчица за сън
PLAT02	Plate Mail +1		SCRL1T	Dire Charm	Злокобен чар	WAND09	Wand of Polymorphing	Вълшебна пръчица за полиморфизъм
PLAT04	Full Plate Mail		SCRL1U	Ghost Armor	Безпорядък	WAND10	Wand of Monster Summoning	Вълшебна пръчица за призоваване на чу-
PLAT05	Full Plate Mail +1		SCRL1V	Confusion		WAND11	Wand of the Heavens	Вълшебна пръчица за небесата
PLAT06	Ankhag Plate Mail		SCRL1W	Dimension Door		BOW01	Heavy Crossbow	Тежък арбалет
POTN02	Potion of Fire Resistance	Доза за устойчивост на огън	SCRL1X	Improved Invisibility	Усъвършенствана невидимост	BOW02	Heavy Crossbow +1	Тежък арбалет +1
POTN03	Potion of Hill Giant Strength	Доза за силата на титан на хълмовете	SCRL1Z	Minor Globe of Invulnerability	По-малък глобус на неувязимост	BOW03	Heavy Crossbow of Accuracy	Тежък арбалет за точност
POTN04	Potion of Frost Giant Strength	Доза за силата на титан на мразовете	SCRL2A	Monster Summoning II	Призоваване на чудовище II	BOW04	Light Crossbow	Лек арбалет
POTN05	Potion of Fire Giant Strength	Доза за силата на титан на огъня	SCRL2Z	Animate Dead	Анимирани мъртвци	BOW05	Light Crossbow +1	Лек арбалет +1
POTN06	Potion of Cloud Giant Strength	Доза за силата на титан на облаците	SCRL2F	Cloudkill		BOW06	Light Crossbow of Speed	Лек арбалет за скорост
POTN07	Potion of Storm Giant Strength	Доза за силата на титан на бурите		Cone of Cold				



# HTTP://tema.all.bg

web design agency



**ПЕРФЕКТНИЯ УЕБ ДИЗАЙН И ПРОГРАМИРАНЕ В ИНТЕРНЕТ**

**e-mail: [tema@all.bg](mailto:tema@all.bg)**



# ОТКРИЙТЕ СВЕТА НА КОМПЮТРИТЕ



29.99 лв.

Microsoft

Resource Kit  
Office 2000

944 стр.

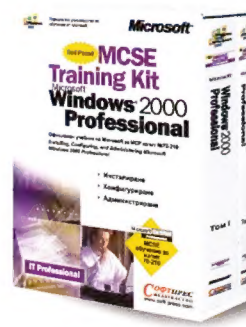


49.99 лв.

Microsoft

MCSE Training Kit  
Windows 2000 Server

1104 стр.

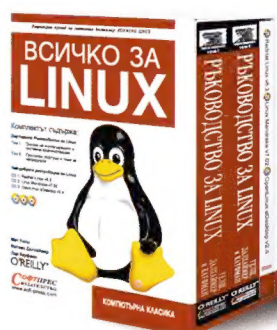


29.99 лв.

Microsoft

MCSE Training Kit  
Windows 2000 Professional

816 стр.



20 лв.

O'Reilly

Всичко за  
Linux

960 стр.



39.99 лв.

Microsoft

SQL Server 7.0 -  
поглед отвътре

960 стр.

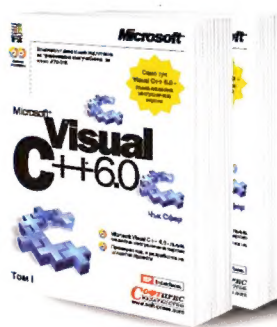


33.00 лв.

Microsoft

Компютърни  
мрежи

712 стр.

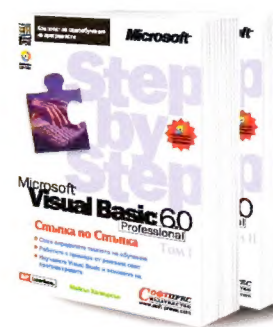


29.99 лв.

Microsoft

Visual C++ 6.0

784 стр.



24.99 лв.

Microsoft

Visual Basic 6.0  
Стъпка по стъпка

672 стр.



9.90 лв.

Microsoft

Age of Empires II:  
The Age of Kings

256 стр.

## За контакти:

София  
ул. "Искърско шосе" 19  
тел./факс: 02 / 973 15 06  
e-mail: iliev@soft-press.com

Пловдив  
бул. "Руски" 139, стая 104  
тел.: 032 / 62 75 62; факс: 032 / 62 27 47  
e-mail: plovdiv@soft-press.com

Бургас  
пл. "Тройката" 4  
тел.: 056 / 80 02 31; факс: 056 / 80 31 39  
e-mail: burgas@soft-press.com

Стара Загора  
ул. "Цар Симеон Велики" 117  
тел.: 042 / 60 27 75  
e-mail: stazagora@soft-press.com

Варна  
бул. "Левски", бл. 9, ап. 11  
тел./факс: 052 / 30 42 69  
e-mail: vesko@soft-press.com

**СОФТПРЕС**  
ИЗДАТЕЛСТВО  
www.soft-press.com